

**Jacked -
L'histoire
officiuse de
Grand Theft**

David Kushner

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM



JACKED

L'HISTOIRE OFFICIEUSE DE
Grand theft Auto

David Kushner

pix'n love
EDITIONS

David Kushner

JACKED

L'HISTOIRE OFFICIEUSE DE GTA

(Jacked. The outlaw story of Gran Theft Auto, 2012)

Traduction de Laurent Jardin

À Andy Kushner

PRÉAMBULE

CET LIVRE EST LE FRUIT de dix ans de recherche. J'ai joué à *Grand Theft Auto* pour la première fois en 1997. Deux ans plus tard, j'ai commencé à m'intéresser à ses créateurs, chez Rockstar Games. Pendant que la franchise explosait, j'ai écrit des chroniques sur la culture et l'industrie du jeu vidéo pour *Rolling Stone*, *Wired*, le *New York Times*, *GamePro* et *Electronic Gaming Monthly*. J'ai également écrit mon premier livre, *Les Maîtres du jeu vidéo* [qui comme l'indique son titre original *Masters of Doom* relate la création du jeu Doom – NDT].

Mes reportages m'ont beaucoup fait voyager, des bureaux new-yorkais de Rockstar aux rues de Dundee, en Écosse, là où *GTA* est né. J'ai passé de longues journées (et de longues nuits) dans les salons de jeux vidéo et les studios de développement. Surtout, j'ai passé des centaines, voire des milliers d'heures à jouer. J'ai joué à *Pong* avec Nolan Bushnell, le fondateur d'Atari. Et lors d'une après-midi inoubliable à Lake Geneva dans le Wisconsin, j'ai lancé les dés avec Gary Gygax, l'un des créateurs de *Donjons & Dragons*.

L'industrie du jeu s'est développée, et j'ai assisté aux controverses, de plus en plus nombreuses, à l'encontre des jeux violents, *GTA* en tête. Je me suis intéressé aux défenseurs comme aux détracteurs. Je me suis assis à côté de cette mère en larmes, dans cette petite ville du Tennessee, où ses fils venaient de tuer une personne et d'en mutiler une autre, déclenchant un procès à 259 millions de dollars contre Rockstar, accusé d'avoir inspiré ce crime avec *GTA*. Je me suis rendu à Coral Gables, en Floride, pour rencontrer chez lui l'adversaire de *GTA* le plus acharné : Jack Thompson.

À Washington, j'ai parlé aux responsables de l'Entertainment Software Association. À New York, je me suis infiltré au sein de l'Entertainment Software Ratings Board afin de comprendre comment les jeux étaient classés et déconseillés à certaines tranches d'âge. À Iowa City, j'ai laissé des chercheurs universitaires accrocher tout un tas d'électrodes à mon crâne pour étudier mon cerveau tandis que je jouais à *Grand Theft Auto*. Ouai, c'était plutôt bizarre.

Toutes ces aventures ne figurent pas dans ce livre, mais elles l'ont nourri.

J'ai voulu retracer l'histoire de *GTA*. Les dialogues et les faits sont de première main, tirés d'une bonne centaine de mes interviews, mais aussi de nombreux articles, procès verbaux et reportages audiovisuels. Le reporter de *Rolling Stone* qui apparaît dans ce livre, c'est moi.

Depuis ma toute première visite des studios Rockstar Games, il y a des années, j'ai interviewé de nombreuses personnes de cette entreprise, y compris ses cofondateurs. Les dirigeants actuels de Rockstar n'ont pas souhaité participer à ce livre, mais j'ai pu utiliser pas mal de matière puisée dans nos précédentes rencontres et j'ai longuement parlé à ceux qui étaient partis depuis. Certaines sources ont préféré rester anonymes, pour raisons professionnelles ou personnelles. D'autres étaient récalcitrantes, puis d'accord. Ou l'inverse. Au bout du compte, la plupart ont pris part à l'aventure. Quand on écrit un livre comme celui-ci, un drôle de phénomène se produit. Les personnages finissent par réaliser qu'ils font partie d'une grande histoire, qui les dépasse un peu. Et en général, ils apprécient le fait que cette histoire n'appartient pas qu'à eux, mais à tout le monde.

DAVID KUSHNER est l'auteur des *Maîtres du jeu vidéo*, décrit comme « meilleur livre de tous les temps sur les jeux » par le magazine *Game Informer*. En tant que journaliste, il a écrit dans de nombreuses publications comme *Rolling Stone*, *Wired*, *New York Times Magazine* ou *GQ*. Il enseigne aujourd'hui sa profession à l'université de New York.

PROLOGUE

JOUEURS CONTRE DÉTRACTEURS



JUSQU'OU SERIEZ-VOUS PRÊT à aller pour ce en quoi vous croyez ? Un jour d'hiver, Sam Houser est allé plus loin qu'il l'aurait jamais cru ou redouté : à Capitol Hill, sur convocation des fédéraux. Cet homme de trente-quatre ans avait concrétisé un rêve : accomplir tous ses désirs en partant de rien. Mais, aujourd'hui, la réalité menaçait de tout lui reprendre.

Britannique nonchalant à la tête d'un empire à New York, Sam cultivait l'image de la rock star qu'il était devenu. Cheveux en bataille, barbe hirsute, regard dissimulé derrière des lunettes de soleil, aviateur, au volant d'une Porsche noire. Autour de lui, les gratte-ciel à perte de vue, la valse des taxis, la musique échappée d'innombrables stations de radio. Pied au plancher, il plongeait dans ce monde qui ressemblait tant au jeu qui l'avait rendu riche et célèbre : *Grand Theft Auto*.

Éditée par Rockstar Games, la compagnie de Sam, la série *GTA* fait partie des jeux vidéo les plus connus et les plus vendus de tous les temps. À lui seul, *GTA IV* est entré dans le livre des records comme le produit culturel le plus rentable de l'Histoire, loin devant tous les films de super héros ou le dernier tome d'*Harry Potter*. Les différents titres de la franchise se sont vendus à 114 millions d'exemplaires au total et ont généré trois milliards de dollars de recettes. Grâce à ce phénomène, le jeu vidéo est devenu le secteur le plus florissant de l'industrie du divertissement. En 2011, l'industrie du jeu pesait 60 milliards de dollars, soit plus que les marchés de la musique et du cinéma réunis.

GTA a révolutionné une industrie, marquant une génération tout en poussant la précédente vers la sortie, transformant un média longtemps considéré comme infantile en véritable culture aux yeux du public. *GTA* est à la fois drôle, sombre, corrosif, et il offre une forme de liberté au joueur. Un jour, Sam m'a dit qu'il s'agissait de mettre ce dernier « au centre de son propre monde du crime ». Le protagoniste est une mauvaise personne qui

commet de mauvaises actions, dans des villes fictives imitant de véritables lieux avec un grand souci du détail : Miami, Vegas, New York et Los Angeles.

Pour ces Britanniques un peu cinglés à l'origine du jeu, *GTA* était une lettre d'amour de l'Angleterre à l'Amérique, dans tous ses fascinants excès : sexe, violence, argent, criminalité, style de vie et drogues. Comme me le disait le talentueux directeur artistique du jeu Aaron Garbut, l'objectif était de « donner au joueur l'impression qu'il tient le premier rôle dans un dessin animé complètement barré réalisé par Scorsese ».

Concrètement, les joueurs doivent accomplir une série de missions pour différents parrains du crime : exécuter des ennemis, voler des voitures, vendre de la drogue... Mais ce qui fait toute la différence, c'est que les joueurs peuvent choisir d'ignorer complètement ces ordres. *GTA* offre un monde ouvert à explorer. Pas de score à battre ni de princesse à sauver. Les joueurs peuvent se contenter de voler un poids lourd et de mettre les gaz, l'autoradio à fond, avant de semer la panique parmi les piétons ou de renverser les lampadaires, comme on jouerait aux petites voitures. La possibilité d'acheter les services d'une prostituée ou de tuer des policiers dans le jeu, évidemment, l'a rendu d'autant plus attirant et controversé.

GTA fit de Sam Houser une vedette de l'industrie. Il était passionné, décidé et créatif. *Time* le classa parmi les personnes les plus influentes du monde, aux côtés du président Obama, d'Oprah Winfrey et de Gordon Brown, pour « sa peinture des temps modernes aussi détaillée que celles que pouvaient réaliser Balzac ou Dickens ». *Variety* qualifia *GTA* de « phénomène sans équivalent dans le monde du divertissement ». Le *Wall Street Journal* présenta Sam comme « l'une des lumières de l'ère vidéoludique. Un accroc au travail discret mais à la personnalité bien trempée, dont la production rivalise avec Hollywood ». Un analyste compara sa compagnie avec « les enfants sur l'île de *Sa Majesté des Mouches* ». Mais toutes ces heures de travail ne devaient servir qu'une seule mission : emmener le jeu vidéo, cet art dédaigné et incompris, aussi loin que possible. Pour autant, personne n'aurait imaginé qu'un jeu sur des hors-la-loi finirait par devenir lui-même illégal. C'est ce qui amenait Sam à Washington, ce jour-là.

Pendant des années, des politiciens avaient accusé *Grand Theft Auto* d'inspirer meurtres et chaos de toute sorte. Désormais, ils pensaient tenir l'arme du crime : un mini-jeu sexuel caché dans le nouveau *GTA*. La découverte de cette scène, appelée *Hot Coffee*, devint le plus gros scandale de l'industrie, le Watergate du jeu vidéo. Rockstar accusa les pirates informatiques. Les pirates accusèrent Rockstar. Politiciens et parents demandèrent l'interdiction pure et simple de *GTA*.

Des consommateurs (qui avaient déposé une plainte collective) à la Commission fédérale du commerce (qui poursuivait Rockstar pour fraude), tout le monde, semblait-il, voulait connaître la vérité. Rockstar avait-il intentionnellement caché du porno dans *GTA* pour vendre plus ? Si tel était

le cas, la partie allait s'arrêter. Opposé à Sam, l'avocat conservateur Jack Thompson menaçait : « Nous allons briser Rockstar en deux, comptez là-dessus ».

Comment en était-on arrivé là ? La réponse se trouve dans l'histoire d'une nouvelle génération et du jeu qui l'a inspirée. Comme le disait le théoricien des médias Marshall McLuhan, « les jeux auxquels jouent les gens en disent très long sur eux ». Difficile de comprendre la génération devenue majeure dans les années 2000 sans comprendre *GTA*. *Grand Theft Auto* aura marqué l'adolescence d'un média, sa mue et son combat vers l'âge adulte. Comme un vestige de l'ère George W. Bush et de la lutte pour les libertés civiles.

L'émergence de *GTA* dans une période agitée de l'histoire des médias n'a rien d'un hasard. Il a symbolisé les possibilités mais aussi les craintes suscitées par ce nouveau monde étrange se développant de l'autre côté de l'écran. *GTA* divisa le monde entre les joueurs et ses détracteurs. Que vous y ayez joué ou pas. Pour les joueurs, voler une voiture dans un jeu était une façon de dire « maintenant, c'est notre tour ». Notre tour aux commandes. Pour les détracteurs, cela ne présageait rien de bon.

Sam s'assit devant les enquêteurs de la Commission. Il repensa à cet *e-mail* qu'il avait envoyé à une collègue, au sujet des compromis éventuels concernant *GTA*. « L'idée qu'un magasin tout-puissant (*Wal-mart*) nous dise ce que nous pouvons mettre ou non dans notre jeu est inacceptable » avait-il écrit. « Tout ce qu'il y a dans ce jeu est parfaitement raisonnable pour un adulte (et comment !), nous devons donc continuer à faire en sorte que les jeux vidéo soient acceptés et respectés comme n'importe quel divertissement grand public. Nous avons toujours voulu repousser les frontières. On ne va pas s'arrêter maintenant... »

UN PEU À PART

UNE VILLE GRISÂTRE. Vue aérienne. Un homme vêtu de noir court le long de l'eau, une voiture rouge à ses trousses. Soudain, une décapotable blanche lui barre la route. « Par ici, Jack ! » crie la jeune Anglaise de toute beauté qui tient le volant. Jack s'engouffre dans sa voiture, qui redémarre en trombe. La fille a de longs cheveux auburn et des lunettes de soleil élégantes aux montures argentées. « Vous ne saviez pas qu'une bonne fée veillait sur vous, n'est-ce pas ? » demande-t-elle d'un sourire faussement innocent.

« Et où allons-nous, princesse ? » poursuit Jack.

« Chez le roi des démons, évidemment. » Elle accélère ensuite, traversant en trombe un parking couvert pour se mettre à l'abri.

En 1971, le pilote le plus *cool* que vous puissiez trouver était Geraldine Moffat, l'actrice de cette scène de *La Loi du milieu*, film policier anglais sorti cette année. Les critiques furent très mauvaises, estimant qu'il valait mieux s'étouffer avec du savon que d'aller voir ce film. Mais, comme souvent avec ce qui change du tout-venant et fait débat, les fans finissent par avoir raison.

La scène dans laquelle Moffat est étendue nue au lit avec Michael Caine, un album des Rolling Stones posé sur la table de chevet, illustre à merveille le statut iconique que peuvent atteindre les films. *La Loi du milieu* est devenu culte et fit de Moffat l'une des stars en vue de Londres. Elle se maria avec Walter Houser, musicien qui tenait le club de jazz le plus chaud d'Angleterre : le *Ronnie Scott's*.

Peu après la sortie de *La Loi du milieu*, Moffat et Houser accueillirent leur premier enfant, Sam. Ses yeux bruns, forcément, pétillaient d'ambition. Bien sûr, tous les enfants souhaitent devenir plus *cool* que leurs parents, mais quand votre mère séduit des durs à cuire à l'écran et que votre père tape le bœuf avec Roy Ayers, l'affaire n'est pas mince. Sam trouva son inspiration

dans des films comme ceux de sa mère. Il se passionna pour les histoires de gangs. Au vidéoclub du coin, il se mit à emprunter *Guet-apens*, *French Connection*, *La Horde sauvage*, *Les Guerriers de la nuit*.

Un jour au *Ronnie Scott's*, le célèbre jazzman Dizzy Gillespie demanda au jeune Sam ce qu'il souhaitait faire plus tard. Le gamin ressemblait à sa mère, gueule d'ange et grands sourcils noirs. Il répondit : « Cambrioler des banques. »

Les vagues s'écrasaient sur les plages de Brighton, ville balnéaire au sud de Londres, mais Sam n'y prêtait guère attention. Ses parents l'avaient emmené là, avec son frère Dan, de deux ans son cadet, pour jouer dehors, respirer le bon air marin et écouter les mouettes. Au lieu de ça, Moffat retrouva son fils scotché à une machine aux couleurs psychédéliques. Il venait de découvrir les jeux vidéo.

Au tout début des années 1980, les jeux vidéo étaient dans une sorte d'état de grâce. Les innovations techniques et conceptuelles donnèrent naissance à une nouvelle génération de machines dans les salles d'arcade ou les cafés, de *Space Invaders* à *Asteroids*. Les graphismes étaient simples, comme les objectifs (tuer les extraterrestres, gober les points). Le jeu préféré de Sam était alors *Mr. Do !*, titre surréaliste dans lequel un clown creusait des galeries souterraines pour trouver des cerises magiques tout en échappant aux monstres. Le buraliste près de chez lui avait une borne *Mr. Do !* dans sa boutique, et Sam allait souvent acheter des cigarettes pour sa mère, juste pour pouvoir jouer.

Les parents de Sam lui achetaient toutes les machines de jeux qui sortaient, de l'Atari à l'Omega en passant par le ZX Spectrum, un micro-ordinateur populaire venue de Dundee, en Écosse. Dan, de son côté, était plus attiré par les livres et ne s'intéressait pas vraiment aux jeux. Ce qui n'empêchait pas Sam de lui coller une manette entre les mains à la moindre occasion.

« Je ne connais pas les commandes ! protestait Dan.

On s'en fiche ! répondait Sam, il faut que tu joues ! »

Quand Dan résistait, il devait affronter la colère de son frère. Sam racontera plus tard avoir fait manger des baies vénéneuses à Dan, qui s'est retrouvé à l'hôpital. Puis Dan devint plus grand que lui. Un jour, il sauta sur Sam de l'un des balcons de leur maison. Dans la bagarre qui suivit, Sam se cassa le poignet. Mais l'un de ses jeux favoris ne nécessitait pas d'adversaire. Il s'agissait d'un jeu vidéo nommé *Elite*, qui lui offrait tout un monde à explorer. Seul. Dans *Elite*, le joueur endossait le rôle d'un commandant de vaisseau spatial. L'objectif consistait à faire progresser son vaisseau par tous les moyens possibles, en bombardant des astéroïdes ou en s'adonnant au commerce, légal ou non. Sam avait le sentiment de prendre part à une

rébellion pixellisée, dans la peau d'un renégat de l'espace. Les jeux vidéo étaient alors très jeunes et beaucoup les voyaient encore comme un divertissement de seconde zone. Les joueurs, dans cet ordre d'idée, se sentaient un peu à part. Avec *Elite*, ils pouvaient enfin accomplir leurs rêves de mauvais garçons, au moins à l'écran.

Ce jeu n'était pas le plus beau ni le plus réaliste, mais il offrait quelque chose d'unique : la liberté. À cette époque, la plupart des jeux n'en offraient guère plus qu'un stand de tir de fête foraine. Mais *Elite* proposait une progression ouverte. Les joueurs pouvaient explorer une multitude de galaxies avec leurs propres planètes. Le jeu devint un phénomène en Angleterre, s'écoulant à des milliers d'exemplaires et inspirant de nombreux concepteurs. *Elite* était si immersif qu'il symbolisa aux yeux de Sam ce qu'un jeu pouvait faire : vous transporter dans un autre monde.

Les uns derrière les autres, les garçons faisaient la queue, prenant leurs assiettes de tourte à la viande ou de gelée à la crème anglaise. Ils semblaient aussi bien rangés que leurs plateaux. Vestes croisées à insignes, chemises blanches bien boutonnées sous une cravate sombre, chaussettes assorties et pantalons gris foncé, chaussures de cuir noir. Ils étaient tous identiques, sauf peut-être celui qui portait des Doc Martens bien au-dessus de son pantalon. Sam.

S'il voulait échapper au monde réel, Sam allait devoir commencer par la célèbre école St Paul, non loin de la Tamise. Depuis le XVI^e siècle, St Paul avait accueilli quelques-uns des plus brillants esprits du pays, de Milton à Samuel Johnson. Désormais, c'était à Sam et Dan, comme d'autres enfants privilégiés de Londres, de venir étudier au sein des quelques 180 km² verdoyants d'Hammersmith. Au programme : parties de cricket, histoire de la Russie et apprentissage des instruments classiques.

Mais, comme le montraient ses goûts en matière de chaussures, Sam n'aimait pas jouer selon les règles. Frondeur, iconoclaste, il se comportait déjà comme une rock star. Il portait les cheveux longs, les chaussures à moitié ouvertes, et quittait parfois l'école en Rolls Royce. Une fois adolescents, lui et son frère s'éloignèrent de l'héritage musical paternel pour s'intéresser au hip-hop.

Ils se passionnèrent plus particulièrement pour Def Jam Recordings, label américain déjà légendaire auprès de quelques initiés. Fondée par un punk du nom de Rick Rubin dans sa chambre d'étudiant de l'université de New York, la compagnie était devenue la plus en vue de la naissante scène rap de la côte Est. Associé à l'homme d'affaires Russell Simmons, Rubin lança plusieurs *singles* prometteurs tout à fait représentatifs de ce qui se passait alors dans la Grosse Pomme. Lui était un jeune d'origine juive de Long Island, l'autre était un Noir du Queens. Mélange unique mais pertinent. Ils lièrent leur amour du rap et du rock avec un flair infailible pour ce qui allait marcher ou pas. Apparurent alors le jeune LL Cool J, comme le trio de rappeurs blancs des Beastie Boys.

Mais les deux hommes n'avaient pas seulement bon goût. Def Jam envisageait le marketing d'une toute nouvelle façon. Simmons et Rubin venaient de la rue, là où les artistes doivent tout faire par eux-mêmes et compter avant tout sur le bouche-à-oreille, que ce soit pour le rap ou le punk. Simmons appelait ça « occuper le terrain » : promouvoir chaque artiste de toutes les façons possibles. Ils posèrent des autocollants sur les lampadaires et les façades d'immeuble, avec le fameux logo Def Jam et ses D et J majuscules. Ils firent danser les New-Yorkais avec des concerts élaborés aux attractions démentes, comme les énormes sexes gonflables des Beastie Boys.

Pour les fans comme Sam, Def Jam ne proposait pas seulement des disques, mais aussi un style de vie. Quand le groupe de heavy metal Slayer sortit son simple *Reign in Blood* avec Rubin à la production, Sam l'acheta aussitôt en arborant fièrement l'écusson Def Jam, qu'il portait comme une médaille. Le garçon savait transmettre son enthousiasme, parlant de ses passions avec emphase, débit de mitraille, gestes des mains et mouvements de tête, comme s'il ne parvenait pas à contenir tout l'amour qu'il vouait à la culture pop.

« Pour moi, un type comme Rick Rubin est un putain de héros, commençait-il, un vrai pionnier, capable de transformer le hip-hop en quelque chose d'aussi culte. Il a fait cet album, *Electric* ! Entendre ces rockeurs de *Newcastle* avec la production hip-hop de Rick Rubin, c'est dingue ! Et quand j'ai entendu ce mec plonger d'un seul coup dans le rock le plus dur, avec Slayer, je me suis dit que les membres du groupe ne feraient jamais mieux et qu'il n'y aurait jamais rien de plus *cool* que ça. Et non, le mec continue à sortir des trucs géniaux... Ce genre de personne m'inspire énormément. »

Cerise sur le gâteau, Def Jam était né à New York. Sam admirait cette ville, sa culture, sa musique et son style. S'il portait l'uniforme de St Paul le jour, il revêtait celui de NYC la nuit tombée. Dans sa chambre, avec ses piles de vinyles et de cassettes vidéo, de gros lacets à ses chaussures comme ceux des rappeurs de New York. Pour lui, ce n'était pas qu'une mode passagère, mais bien l'essor d'une nouvelle culture sous l'impulsion de quelques outsiders audacieux.

Pour ses dix-huit ans, le père de Sam l'emmena à New York. Dès son arrivée, Sam acheta une veste en cuir et des Air Jordan Mach 4 qu'il avait vues sur MTV. Il explora le centre-ville, régaland ses yeux et ses oreilles des taxis jaunes, des gratte-ciel et des innombrables passants. Et peut-être aussi, un peu, des prostituées de Times Square. « À cet instant, je suis tombé amoureux de cet endroit », se rappellera-t-il plus tard.

Un jour, pour le déjeuner, le père de Sam l'emmena au restaurant avec son ami Heinz Henn, tête pensante du marketing chez BMG, la filiale musicale du groupe allemand Bertelsmann. Henn expliqua que BMG cherchait désespérément à rajeunir son public. Sam écoutait et ne put se

contenir bien longtemps. « Pourquoi tout le monde est si vieux dans l'industrie du disque ? demanda-t-il. Pourquoi vous ne travaillez pas avec des jeunes ? »

Henn dévisagea ce petit fils de riche habillé comme les membres de Run DMC, puis s'adressa au père de Sam. Qui pouvait bien être ce gamin aussi effronté ? « Ton fils est un sacré petit con dit Heinz, mais il a l'air d'avoir des idées. »

Sam venait de trouver un boulot.

LES GUERRIERS



GOT MY TWELVE GAUGE SAWED OFF. I got my headlights turned off I'm 'bout to bust some shots off I'm 'bout to dust some cops off. (J'ai un calibre douze affûté. Mes phares ne sont plus allumés. Je suis sur le point de tirer. Histoire d'enterrer quelques poulets.)

Le 16 juillet 1992, ces paroles furent interprétées sur une scène de Beverly Hills. Mais le rappeur en question n'était pas Ice-T, l'auteur du texte. Il s'agissait de l'acteur à la mâchoire carrée bien connu, Charlton Heston. Le public l'imaginait plus volontiers dans le rôle de Moïse, qu'il avait tenu dans *Les Dix Commandements*, mais, au Regent Beverly Wilshire Hotel, Heston prêtait aujourd'hui sa voix puissante à une autre cause : faire interdire cette chanson, *Cop Killer*.

Time Warner, qui possédait le label sous lequel était sorti le disque, tenait sa réunion d'actionnaires annuelle. Depuis sa sortie au mois de mars, *Cop Killer* avait fait naître une controverse nationale, pointée du doigt par la police et le président Bush. Ice-T, qui l'avait écrite à la suite des récentes émeutes de Los Angeles [déclenchées par l'acquiescement de policiers qui avaient passé à tabac un citoyen afro-américain – NDT], la défendait comme le portrait sincère d'un personnage confronté à la violence policière.

Ce jour-là, les actionnaires présents écoutaient attentivement Heston. Tandis qu'il entonnait le refrain (*Die die die pig die ! Meurs, meurs, meurs, sale chien !*), un spectateur n'en perdait pas une miette. Son nom : Jack Thompson. *Born again* et républicain, Thompson ressemblait à un écolier apprêté pour la photo de classe. Il portait des costumes impeccables, les cheveux déjà grisonnants bien coiffés et ses yeux bleus impressionnaient. Le moment était des plus excitants pour lui. Comme il le dira plus tard, Heston avait mis « la guerre culturelle en lumière ». Thompson, jeune guerrier, était prêt à se battre.

Mais, comparé au défenseur de la NRA qui se tenait sur scène, Thompson

n'avait rien d'agressif. Étudiant maigrichon en provenance de Cleveland, souffrant d'un bégaiement prononcé, Thompson était si myope qu'il courait sur les terrains de football après des ballons qui n'existaient même pas. Ses coéquipiers le détestaient pour ça. « C'était vraiment traumatisant » se souviendra-t-il plus tard. Un jour, c'en fut trop. Il alla dans son garage, répandit du gasoil sur le sol, posa quelques boîtes de poudre à canon sur le tout et commença à les écraser à l'aide d'un marteau. Jusqu'à l'explosion.

Thompson survécut à son geste désespéré et en retira même une certaine satisfaction. À dix-huit ans, il fréquente Robert Kennedy et défend des causes plutôt libérales, se voyant même menacé pour avoir mené une manifestation étudiante en faveur des mal-logés. À cette époque, il écoute Crosby Stills and Nash et anime une émission de radio à l'université de Dennison.

Mais ce bon Jack cachait un éventreur au fond de lui. Tombant un jour sur un étudiant faisant partie des Black Panthers en train de remplacer le drapeau américain de l'école par un drapeau de la cause noire, Thompson lui demanda : « Qu'est-ce que tu fais ? Nous partageons le drapeau américain ! » Puis le garçon agita une machette sous son nez. Thompson se retira alors du débat. « Les temps étaient durs, et il fallait choisir son camp se rappellera-t-il plus tard. Je suis devenu conservateur par la force des choses. »

Un livre de William Buckley sous le bras, Thompson entra à l'école de droit de la Vanderbilt University, aux côtés d'Al Gore. Il se montra plus assidu au golf qu'aux cours du soir et, malgré son entrée dans la confrérie Phi Beta Kappa, rata son diplôme. Il vécut cette période comme un échec, déménagea à Miami. Un jour, il accompagna un ami à l'église. Tout le monde portait shorts et t-shirts. Thompson se sentit chez lui et devint *born again*. Il pria beaucoup avant de retenter son inscription au barreau. Il accueillit donc sa réussite comme un signe de Dieu. Celui-ci l'encourageait sans doute à partir en croisade.

En 1987, Thompson entendit une blague qu'il jugea choquante sur une radio locale. Il se plongea dans ses manuels de droit et finit par découvrir un fait peu connu à l'époque : la Commission fédérale des communications avait le pouvoir de réguler les ondes contre l'obscénité. Et cette station avait dépassé les bornes. Thompson déposa donc une plainte auprès de la Commission, ce qui poussa l'animateur de la radio, furieux, à diffuser son nom et son numéro de téléphone à l'antenne. S'ensuivirent menaces de mort, livraisons de pizza non désirées et couverture par la presse locale. Thompson était devenu l'étoile montante du droit à Miami.

Conforté par ce premier succès, Thompson joua son rôle avec zèle, faxant diverses plaintes auprès des annonceurs, jusqu'à ce que ceux-ci retirent leurs pubs de l'antenne. La station de radio avait engagé des poursuites contre lui, mais Thompson avait gagné devant le juge le droit de continuer son lobbying en vertu du Premier Amendement. Son acharnement finit par payer

lorsque la Commission condamna l'animateur pour outrage aux bonnes mœurs, une première dans l'histoire. Thompson y vit à nouveau la volonté divine. « Les enfants de Dieu deviendront des guerriers que je guiderai dans leurs prières », écrira-t-il plus tard dans ses mémoires.

Le guide autoproclamé avait déjà des ennemis. Selon les responsables de la station de radio, Thompson était obsédé par la pornographie. Le barreau de Floride porta ainsi l'affaire jusqu'à la Cour suprême, afin de déterminer si Thompson était sain d'esprit. Menacé de radiation, Thompson se soumit à des examens psychiatriques. La conclusion fut la suivante : « Jack Thompson est simplement un avocat et un citoyen rationnel, animé par son activisme et par sa foi. » Comme l'intéressé en plaisantera plus tard : « Je suis le seul avocat officiellement sain d'esprit de tout l'État de Floride. »

Toujours plus confiant, Thompson se lança dans des batailles d'une tout autre envergure. Il s'en prit à Janet Reno, la procureure de Dade County, la défiant publiquement de révéler son orientation sexuelle. Puis il se fit connaître à l'échelle nationale en accusant le groupe de rap 2 Live Crew d'obscénité pour son album *As Nasty as They Wanna Be*. La controverse fit grimper les ventes du disque, et Luther Campbell, le leader, se moqua de toute cette histoire.

Qu'importe, Thompson était sûr de son fait. Il se tenait désormais aux côtés de Charlton Heston contre la chanson *Cop Killer*. Succéder à l'acteur sur scène semblait impossible, mais Thompson, sous les huées, ne se démonta pas : « Time Warner forme des gens, spécialement parmi les plus jeunes, au meurtre. Et un jour, cette société devra en payer le prix. »

Thompson retourna à Miami pour la naissance de son premier enfant, John Daniel Peace. Trois semaines plus tard, le 24 août 1992, l'ouragan Andrew s'abattit sur la région. Les fenêtres tremblèrent, et la foudre déchira le ciel. Thompson lutta contre la porte qui menaçait de s'effondrer, protégé par un masque de plongée pour éviter les éclats de verre. Sa femme se tenait derrière lui, avec leur petit Johnny dans une couverture. Thompson nageait alors en plein délire biblique, comparant la tornade à ce qu'il appelait « l'ouragan humain » fait de rappeurs, pornographes et animateurs radio.

Il survécut à la tempête, puis gagna la bataille contre Ice-T, qui fut remercié par Time Warner peu après. L'Union américaine pour les libertés civiles désigna Thompson comme le « censeur de l'année 1992 », titre qui le rendait particulièrement fier. « Les gens du divertissement se moquaient de tout le monde », écrira-t-il plus tard. J'avais le sentiment d'être à la tête d'un monde encore décent, convaincu que le temps de palabrer sur cette culture de la médiocrité était révolu. L'heure du jugement avait sonné... nous devions gagner cette guerre. »

COME ON, come on, come on, come on, take that, and party !

Sam Houser observait l'impeccable sourire des cinq garçons qui

chantaient ces mots sur scène. Il s'agissait du groupe Take That, boys band de Manchester et réponse anglaise aux New Kids on the Block. Désormais producteur de clips pour BMG Entertainment, Sam supervisait celui de leur tube *Take That & Party*. Pour un passionné de polar et de hip-hop, la situation était pour le moins incongrue. Ces clips montraient le boys band en train de danser, de bomber le torse et de se prélasser dans des jacuzzis. Mais enfin, il n'y a pas de sot métier, et pour Sam, il y avait bien pire que travailler dans l'industrie musicale.

En 1992, Sam décida de poursuivre ses études à l'université de Londres. Quand il n'avait pas cours, il se rendait dans Fulham High Street, près de la Tamise, pour son stage dans les bureaux de BMG. Suite au fameux déjeuner new-yorkais, Sam avait obtenu une place au service courrier, ce qu'il prenait très à cœur, compte tenu des circonstances dans lesquelles la tâche lui avait été attribuée. Cela ne l'empêchait pas toutefois de faire les choses à sa façon, en envoyant paître ses collègues si cela lui permettait d'arriver à ses fins. « J'ai obtenu mon premier emploi en rentrant dans le lard d'un vieux producteur », se rappellera-t-il plus tard.

Sam avait déjà les yeux braqués sur le monde, c'est-à-dire sur Internet. Le réseau était encore méconnu du grand public, mais Sam vit l'opportunité de développer l'approche du marketing lancée par les pionniers de Def Jam. Il persuada ainsi les patrons de BMG de promouvoir le nouvel album d'Annie Lenox d'une manière encore jamais vue : un site Internet. Sam se mit au travail et *Diva* devint numéro un au Royaume-Uni.

BMG ne tarda pas à faire sensation en s'associant à une petite entreprise de CD-ROM de Los Angeles. Le *Los Angeles Times* parla du « premier label musical interactif de l'industrie du disque ». La nouvelle division BMG Interactive ne croyait pas seulement aux CD-ROM musicaux. Elle allait miser sur un cheval cher au cœur de Sam. Les jeux vidéo.

En 1994, l'industrie du jeu vidéo avait atteint son chiffre d'affaires record avec sept milliards de dollars. Les prévisions annonçaient un chiffre de neuf milliards pour 1996. Au niveau culturel, les jeux se trouvaient à un tournant. Des changements radicaux avaient frappé l'industrie, et certains débats apparaissaient, sur le futur du média et sur ses effets sur les joueurs. La sortie sur consoles de *Mortal Kombat*, jeu d'arcade à succès, n'y était pas étrangère. Sanglant et proposant des attaques proches de la torture, *Mortal Kombat* apportait avec lui une violence jusque-là interdite dans les foyers.

À côté des inoffensifs *SimCity 2000* ou *Super Mario All Stars*, *Mortal Kombat* choqua parents et politiciens, qui croyaient les jeux vidéo réservés aux enfants. Le plus effrayant, pour eux, fut de constater que la version non censurée sortie sur la Megadrive de Sega s'était mieux vendue que celle sortie chez Nintendo, où le sang avait été supprimé.

Le phénomène *Mortal Kombat* atteignit son apogée le 9 décembre 1993, lorsque le sénateur démocrate Joseph Lieberman organisa les premières audiences fédérales sur la menace des jeux violents à l'encontre des plus

jeunes. Les défenseurs de la culture avaient déjà connu semblables batailles. Dans les années 1950, avec les bandes-dessinées et le rock, puis dans les années 1980 avec *Donjons & Dragons* et le heavy metal. Mais la lutte contre les jeux violents ne concernait pas seulement les contenus. Les nouvelles technologies et leur pouvoir d'immersion étaient également au centre du débat.

Le président de la National Education Association prévint : « Devant les jeux vidéo, les enfants sont actifs et non passifs, et les plus impressionnables perdent leurs repères face à la violence. » Un porte-parole de Sega affirma que les jeux violents ne faisaient que répondre à la demande d'une certaine partie du public. Howard Lincoln, vice-président de Nintendo of America, n'était pas tout à fait d'accord : « Je ne peux pas vous laisser croire que l'industrie du jeu vidéo, aujourd'hui, accompagne les enfants dans l'âge adulte. »

Pourtant, les jeux vidéo n'ont jamais été réservés aux seuls enfants. Ils sont nés dans les laboratoires universitaires des années 1960, où des geeks programmaient leurs jeux sur des ordinateurs de la taille d'une armoire bretonne. Le succès de *Pac-Man* dans les salles d'arcade et sur consoles de salon toucha des millions de joueurs de tous âges. Au début des années 1990, de nombreuses personnes possédaient un PC à la maison. Des jeux violents comme *Wolfenstein 3D* et *Doom* devinrent de véritables phénomènes auprès des étudiants qui s'y essayaient.

Pendant ce temps, Sam et ses pairs surfaient sur une nouvelle vague artistique. Des films comme *Reservoir Dogs* et la musique comme celle de Def Jam contribuaient à la formation d'une nouvelle *pop-culture*. Ces œuvres mettaient en lumière un univers qui n'avait pas encore été dépeint. Suite au passage à tabac du citoyen afro-américain Rodney King par des policiers de Los Angeles, la ville connut des émeutes qui inspirèrent la chanson *Cop Killer*. Sam suivait tout cela et s'imprégnait de ces musiques qui reflétaient l'époque. L'abandon de *Cop Killer* par Time Warner prouvait à quel point l'ancienne génération se fourvoyait.

Une bataille similaire se préparait donc contre les jeux vidéo. Soucieuse des répercussions que pourraient avoir les audiences Lieberman, l'industrie américaine du jeu vidéo créa l'Interactive Digital Software Association afin de représenter ses intérêts. Elle lança également l'Entertainment Software Ratings Board (ESRB) afin de classer ses propres productions par tranches d'âges : E pour *Everyone* (pour tous), T pour *Teen* (adolescents) ou M pour *Mature* (adultes). Moins d'un pour cent des jeux recevaient la classification AO pour *Adults only* (exclusivement pour adultes), l'équivalent des films classés X et en pratique, une sorte d'arrêt de mort dans la mesure où la plupart des revendeurs refusaient les jeux AO.

Dans le monde entier, *Mortal Kombat* jetait de l'huile sur le feu. Nintendo, leader de l'industrie, s'était bâti une image à la Disney, désormais remise en question. Un journaliste du *Scotsman* écrivit : « Les jeux vidéo sont

dangereux, violents, sournois et responsables de tous les maux. Leur seul but est de corrompre et de détruire votre esprit. »

Bien que traînés dans la boue par les politiciens et les pudibonds de tous poils, les jeux vidéo intéressèrent l'une des plus grandes entreprises du divertissement. En 1994, Sony travaillait en effet à sa première console de jeux, la PlayStation, conçue dans l'idée que les joueurs étaient en train de grandir. Jeune loup aux dents longues chargé de recruter des développeurs européens pour Sony, Phil Harrison voulait lutter contre les clichés du type « un gars d'une vingtaine d'années, dans le sous-sol de ses parents, en train de faire mumuse avec ses jouets ». Pour Sony, la situation était tout autre : les joueurs vieillissaient et avaient de plus en plus d'argent à dépenser.

Mais, pour toucher ces joueurs, il fallait une technologie à la hauteur. Pour un enfant, un amas de pixels noirs et orange pouvait très bien passer pour Arnold Schwarzenegger. Un adulte, en revanche, avait besoin de graphismes plus réalistes pour y croire et entrer dans le jeu. La solution du problème était le CD-ROM. À la différence des cartouches utilisées par Nintendo, ce support pouvait contenir un gros volume de données, y compris des séquences vidéo, et ainsi offrir ce que Harrison qualifiait d'« événements multimédia sophistiqués ». Le message de cette nouvelle machine était clair : il était temps pour l'industrie de grandir.

Sam ne pouvait être plus d'accord. BMG Interactive cherchait à publier des jeux, et il voulait faire partie de l'aventure. Pour lui, les jeux étaient l'avenir et aussi sa chance de laisser sa trace dans l'histoire. Le défi consistait à transformer ce qui tournait autour des jeux afin de les emmener vers une nouvelle ère, comme les films et la musique qu'il aimait l'avaient fait dans leurs propres domaines.

Sam supplia la direction de BMG de lui laisser sa chance : « Je veux travailler là-dedans, je veux m'impliquer. J'ai des tas d'idées à apporter. » Son audace paya une fois de plus. Après son diplôme universitaire, Sam fut transféré à la division Interactive Publishing. L'industrie du jeu fonctionnait à peu près de la même façon que celle du disque. Les labels publiaient des CD créés par des groupes, les éditeurs faisaient de même avec des logiciels créés par des développeurs. Il s'agissait de superviser la production du jeu, de donner une ligne éditoriale et de prendre en charge les aspects marketing et commerciaux. Les développeurs, de leur côté, s'occupaient des jeux, de la conception à la programmation.

En ce temps-là, les succès rattrapaient les échecs. Si un jeu sur dix se vendait bien, c'était suffisant. Mais les premiers jeux de BMG (quiz géographique, simulation de golf...) n'eurent même pas ce taux de réussite. Sam ne perdit pas espoir pour autant. Peut-être était-il fou. Ou peut-être que quelqu'un, quelque part, était en train de créer un jeu aussi fou que lui.

COURSE-POURSUITE

C'ÊT ÉTÉ LE CASSE DU SIÈCLE. Voler le meilleur score sur le territoire de l'ennemi. Mais Dave Jones ne pouvait pas faire grand-chose. Il voyait la borne de *Galaga* allumée dans ce *fish & chips*, comme un phare dans la nuit. Une grande borne noire, avec un extraterrestre en forme d'insecte aux yeux rouges sur l'avant. La musique électronique qui s'en échappait l'hypnotisait. Il désirait ardemment la toucher. Introduire sa pièce dans la fente et en caresser les boutons. Tuer les envahisseurs, obtenir le meilleur score et saisir ses initiales au sommet du classement.

Mais Dave ne vivait pas dans le même coin de Dundee, cette ville industrielle au nord d'Édimbourg, en Écosse. Le *fish & chips* se trouvait à Douglas, l'un des quartiers les plus chauds d'une ville elle-même considérée comme dangereuse. Autrefois célèbre pour son jute, sa marmelade et l'invention de *Denis la Malice*, Dundee connut une période difficile au début des années 1980, entraînant sa classe ouvrière dans sa chute. Les adolescents formèrent des gangs dans les rues, cherchant la bagarre, comme dans une version écossaise des *Guerriers de la nuit*. Tout était prétexte au coup de poing. Un look, un supporter de la mauvaise équipe de foot et, surtout, un rouquin empoté à lunettes. Comme Jones.

Durant sa scolarité, Jones vivait avec ses parents près du kiosque à journaux de son père. Quand il ne pêchait pas le saumon dans le fleuve du Tay, il jouait à *Space Invaders* à la carterie proche de son arrêt de bus. Tous les jours, avant et après l'école, il s'assurait que son score restait en tête du classement.

Un jour, tandis qu'il marchait dans Douglas, il ne put résister à la tentation d'une partie de *Galaga*. Sa pièce atterrit dans la borne avec un réjouissant son métallique. Jones plaça son index droit sur la touche de plastique rouge, agrippa le *joystick*. La partie démarra avec ses vagues d'insectes extraterrestres à l'écran. Grâce à plusieurs manipulations précises,

Jones repoussa les envahisseurs et réalisa le meilleur score, ce qui lui permit de saisir ses initiales au classement, témoins de son exploit.

Mais les caïds du quartier avaient observé la scène depuis la rue. Jones venait à peine de sortir de la boutique qu'une bande l'encercla. *Qui ose battre le meilleur score sur notre territoire ?* Il tenta de s'enfuir dans les rues de pierres grises, se faufilant entre les vieilles dames chargées de courses et les hommes fumant leurs cigarettes sans filtre. Mais le gang finit par le plaquer au sol. Il ne put alors rien faire d'autre qu'attendre la fin des coups, dans l'espoir de vivre assez longtemps pour rejoindre son quartier et ses propres machines.

Jones et son gang de geeks écossais le savaient : il y avait de l'électricité dans la grisaille de Dundee. La révolution informatique avait commencé. Son berceau : le site de Timex qui se trouvait dans la ville, duquel sortit la première vague d'ordinateurs populaires du Royaume-Uni avec le Sinclair ZX81 et le Sinclair ZX Spectrum.

Le Spectrum, avec son clavier noir de jais et ses rayons arc-en-ciel sur le côté, ressemblait au tableau de commande vers un autre monde. Il vous suffisait de taper le bon code et c'était parti. À l'époque, il se murmurait que des Spectrum tombaient accidentellement des camions et terminaient entre les mains des pirates en devenir.

Le lycée de Jones était l'un des premiers à proposer des cours d'informatique au Royaume-Uni et le jeune homme sauta naturellement sur l'occasion. Doué en maths, il apprit par lui-même à programmer et même à construire des machines rudimentaires. Il obtint ensuite un travail d'apprenti ingénieur chez Timex. Mais ce qu'il désirait par-dessus tout, c'était créer des jeux. De San Francisco à la Suède, une scène de développeurs autodidactes commençait à émerger. Les joueurs concevaient et distribuaient leurs propres jeux sur Apple II et Commodore 64. Jones se joignit à un groupe de programmeurs appelé le Kingsway Amateur Computer Club, formé au lycée technique du coin.

Jones quitta Timex avec 3 000 £ en poche, dont il dépensa immédiatement une partie pour se payer l'Amiga 1000, l'ordinateur vedette du moment. Jones avait un peu étudié l'ingénierie logicielle à l'université locale, ce qui n'empêcha pas ses professeurs comme ses parents de s'inquiéter. « Il n'y a aucun avenir là-dedans, lui disaient-ils. Tu ne vendras jamais assez de jeux pour en vivre. »

Mais Jones croyait en ses rêves. Il délaissa peu à peu ses études et passa des nuits entières dans sa chambre, à mettre ses plans en œuvre. La plupart des jeunes développeurs de l'époque ne juraient que par le fantastique et la science-fiction. Jones, de son côté, souhaitait surtout transposer la rapidité d'action des bornes d'arcade (comme *Galaga*) sur les machines de salon. Il sortit son premier jeu de tir, *Menace*, en 1988. Les critiques furent très enthousiastes et 15 000 exemplaires trouvèrent preneur. Jones empocha la

coquette somme de 20 000 £ et put ainsi assouvir l'un de ses fantasmes en achetant une Opel Astra seize soupapes.

Sur la lancée de ce succès, Jones arrêta définitivement les études et fonda DMA Design, sa propre entreprise (en référence au terme informatique Direct Memory Access). Il recruta ses amis du club informatique et installa l'équipe dans un deux-pièces au premier étage d'un bâtiment rouge et vert, au-dessus du magasin de puériculture Gooseberry Bush. On se serait cru dans un casting de figurants pour un clip du groupe écossais Big Country. Le jour, ils programmaient. Le soir, ils allaient au pub ou ils jouaient au bureau. Une sorte d'*American College* version nerds. Les bureaux étaient dans un tel désordre que la femme de Jones insista pour venir nettoyer les toilettes...

Mais il n'était pas seulement question de s'amuser. DMA symbolisait la philosophie *Do it yourself* de l'époque : il suffisait d'un rêve et d'un ordinateur pour le concrétiser. Jones voulait rendre les jeux aussi décoiffants que sa voiture de sport, disait-il : « Nous disposons de trois à cinq minutes pour capter l'attention. Peu importe que votre jeu soit le meilleur du monde : au-delà de ces cinq minutes, ce sera trop tard. » Basé sur ce principe, *Blood Money* sortit en 1989. Vendu comme « le jeu d'arcade ultime », il s'écoula à plus de 30 000 copies en deux mois. Jones se sentait pousser des ailes.

Dans le domaine du développement, tout le monde cherchait à exploiter les dernières innovations en matière de programmation. Un jour, un programmeur de DMA trouva le moyen d'animer une centaine de personnages en même temps et conçut une démo autour de cette idée. Jones vit alors ces petites créatures marcher en file indienne vers leur mort, écrasées par un poids de dix tonnes ou brûlées par un lance-flammes. Le principe correspondait bien à l'humour noir des Écossais. *Faisons un jeu avec ça !*

Lemmings était né. Le but : sauver les petites créatures d'une mort certaine. Jones et son équipe imaginèrent les sorts les plus cruels : tomber dans le vide, se faire écraser par des rochers, se noyer dans des lacs de feu ou se faire découper par des scies circulaires. Pour survivre, il fallait attribuer une compétence à chaque créature : creuser, escalader, construire un escalier ou même... exploser, pour le bien de la communauté. Avec plus de 120 niveaux, le jeu ressemblait un peu à une sorte de vivarium dans lequel évoluaient ces petites créatures.

Lemmings sortit en 1991, le jour de la Saint-Valentin, avec cet avertissement : « Nous déclinons toute responsabilité pour les troubles suivants : folie, insomnie, calvitie. » *Lemmings* fut un immense succès, s'écoulant à 50 000 exemplaires lors de son premier jour d'exploitation. Le jeu se vendit ensuite à deux millions d'exemplaires dans le monde et rapporta un million et demi de livres à DMA. Un journaliste compara l'impact de *Lemmings* sur l'industrie du jeu à celui d'Henry Ford sur l'automobile.

À seulement vingt-cinq ans, Jones était l'un des plus célèbres (et des plus

riches) concepteurs de jeux de la planète. Son ascension fulgurante était le nouveau conte de fées de l'industrie. Euphorique, il se fit plaisir avec l'acquisition d'une Ferrari. Jones fonçait à présent à travers les rues de pierres grises, trop rapide pour les gangs. Cela ressemblait presque à un jeu...

« Putain de merde ! »

Un jour ordinaire chez DMA. Le plus imposant des programmeurs de l'équipe pétait les plombs une fois de plus. Le développement de jeu peut être une activité très prenante, intellectuellement parlant. Après tout, il s'agit de créer de véritables mondes à partir de lignes de code. Il faut donc évacuer la pression, de temps en temps, comme était en train de le faire ce codeur fou. Mais alors qu'il se cognait la tête contre les murs en hurlant, il aperçut un Japonais qui était apparu à côté de lui comme par magie. « Oh ! mon Dieu, s'étrangla un autre programmeur non loin de là, c'est Miyamoto ! »

C'était bien lui, en effet. Shigeru Miyamoto, le petit génie de Nintendo, le créateur de Super Mario. Personne n'aurait imaginé, quelques mois plus tôt, que le plus grand nom de l'industrie visiterait une petite start-up de Dundee. Mais, suite au succès colossal de *Lemmings*, Jones avait conclu un juteux contrat pour créer deux jeux sur la future console Nintendo 64. Howard Lincoln, désormais président de Nintendo of America, déclara à la presse : « Nous pensons que David Jones est l'une des rares personnes dans le monde jouant dans la même division qu'un Steven Spielberg. » Miyamoto, qui avait pris le codeur fou par surprise, était en première ligne pour constater tout le génie à l'œuvre chez DMA.

Grâce à ses rentrées d'argent, DMA avait déménagé dans d'immenses bureaux flambant neufs du parc technologique de Dundee, à l'ouest de la ville. Jones investit 250 000 £ dans les meilleures technologies du marché. DMA disposait alors du plus grand parc d'ordinateurs Silicon Graphics de tout le Royaume-Uni, à tel point que le ministre de la Défense fit part de son inquiétude au nom de la sécurité nationale. DMA était prêt à concrétiser le rêve le plus fou de Jones : « une ville qui vit, comme dans la réalité ».

Les mondes virtuels étaient un sujet à la mode dans la science-fiction. Dans les jeux, en revanche, c'était une autre histoire. La tentation était forte, pourtant. La vie est imprévisible et parfois frustrante, mais un monde numérique peut toujours être contrôlé d'une certaine façon. Jones voyait croître une fascination autour de cette problématique : « Comment rendre une ville vivante et dynamique, malgré la mémoire et la vitesse de traitement limitées ? Comment tirer quelque chose de vivant de ces machines ? »

Jones donna carte blanche à son équipe. Le programmeur Mike Dailly conçut un paysage urbain en vue aérienne. Un autre programma alors des dinosaures qui en arpentaient les rues. Puis un autre les remplaça par un

élément plus parlant aux yeux du patron : des voitures. Dailly observait ces voitures parcourir les rues de la ville à toute vitesse et pensa qu'ils tenaient quelque chose.

Jones aimait le concept du gendarme et des voleurs. Les joueurs seraient donc des policiers chargés d'arrêter les voyous. « Tout le monde sait jouer au gendarme et au voleur pensait-il, tout le monde sait conduire une voiture et tout le monde sait à quoi sert un pistolet ». *Cops and Robbers* était un nom un peu trivial, ils choisirent donc *Race'n'Chase*.

Les bureaux de DMA étaient remplis d'adultes responsables en train de jouer aux petites voitures (sur leurs PC, certes). Sur les écrans, ces petits bolides de pixels traversaient les rues, les piétons attendaient les bus ou les trains. Jones donna une orientation de plus en plus réaliste au jeu. Les voitures les plus puissantes pouvaient filer à toute allure, il leur fallait néanmoins s'arrêter aux feux rouges. Jones, émerveillé, admirait son petit univers prendre vie sous ses yeux.

Une fois la démo prête, Jones présenta le jeu à un éditeur londonien. BMG Interactive. La compagnie accueillit Jones chaleureusement, comblée à l'idée d'enrôler la star nationale du jeu vidéo. Jones repartit avec un contrat prévoyant la sortie de quatre jeux au cours des treize mois suivants, pour Sony, Sega et Nintendo. En échange, il reçut 3,4 millions de livres. « BMG va traiter les développeurs de jeux comme ses plus grands chanteurs et musiciens », confia alors Jones à un journaliste.

De retour dans les bureaux de BMG, Sam et ses collègues lancèrent *Race'n'Chase*. Il y avait juste un tout petit problème : le jeu était à chier.

GOURANGA !



ILS VALAIENT ÊTRE PRÉPARÉS avant de travailler chez BMG Interactive. À tout moment, quelqu'un pouvait se saisir d'une arme en plastique et tirer des balles ou fléchettes jaunes en mousse. Ce terrain de jeu était le nouveau territoire de Sam. Il ne se faisait que 120 £ par semaine, mais vivait son rêve. Grains de folie anglaise de la multinationale allemande, ces joueurs assumaient pleinement leur statut d'outsiders, dans la portion du QG londonien qui leur avait été allouée.

C'est que la partie devenait sérieuse. En 1996, le jeu vidéo était entré dans une nouvelle ère grâce au succès de la PlayStation de Sony. Suite au lancement de la console au Japon au mois de décembre 1994, la compagnie avait vendu cinq cent mille machines en trois mois. Pour Sony, il s'agissait du plus gros succès depuis le Walkman.

Pour le lancement américain, Sony engagea une agence de pub à la mode, Chiat/Day [aujourd'hui TBWA - N.D.T.]. En Angleterre, la console fut explicitement vendue à destination des « gamins cool de Londres » comme les appelait Phil Harrison. Un salon promotionnel fut mis en place dans la boîte de nuit *Ministry of Sound*, rempli de PlayStation pour des démonstrations spectaculaires. Des tracts circulaient dans les boîtes avec le slogan « Plus puissante que Dieu ». À l'automne 1996, Sony était sur le point d'atteindre huit millions de PlayStation dans le monde.

Le temps de *Pac-Man* et de *Donkey Kong* semblait bien loin. Les jeux entraient dans une nouvelle dimension, et Sam pouvait partager cette passion avec un nouveau collègue du nom de Jamie King. Producteur de clips de vingt-six ans, modeste en apparence, mais animé d'un enthousiasme communicatif, King fut présenté à Sam par l'intermédiaire d'un ami commun. Ils se retrouvèrent dans leur excitation pour la pop culture, partageant une admiration pour John Cassavetes et *La Haine* de Mathieu Kassovitz, ou encore pour la musique de Tribe Called Quest et JVC Force.

King, arrivé comme stagiaire, s'adapta très rapidement aux méthodes de travail de Sam.

Leurs journées étaient alors consacrées à ce nouveau jeu appelé *Race'n'Chase*. Bien qu'intéressant d'un point de vue technique, celui-ci manquait d'un élément essentiel : le *fun*. Ce *fun* que recherchaient les employés de BMG Interactive lors de leurs pauses « balles en mousse ». Sur son écran, Sam observait la ville virtuelle et ses bâtiments colorés. Les petites voitures parcouraient les rues grises au marquage blanc. Les feux de signalisation passaient du jaune au rouge. Des piétons gros comme des fourmis marchaient sur les trottoirs. Sam appuya sur une touche du clavier et la porte d'une voiture s'ouvrit. Une autre touche, et la porte se referma.

Ancien journaliste aux airs de Jonny Rotten et aux chaussettes vertes, le producteur Gary Penn était pour le moins perplexe. « C'est une putain de simulation », jugea-t-il en maugréant sur ses « détails à la con ». Du côté de Dundee, chez DMA, les développeurs ne pouvaient qu'acquiescer. En mettant le joueur dans la peau du flic, ils avaient rendu le jeu ennuyeux. Une sorte de *Les Sims : Permis de conduire*.

Si un joueur essayait de conduire sa voiture de police sur le trottoir ou en passant au feu rouge, un message rabat-joie lui rappelait de respecter le code de la route. De quoi s'agissait-il, à la fin ? D'un jeu vidéo, ou d'un petit train électrique ? Pire encore : tous les piétons peuplant le jeu étaient autant d'obstacles exaspérants. Conduire rapidement sans en écraser un seul était pratiquement impossible. Et comme le joueur était un policier, il devait être puni pour ses bavures.

Race'n'Chase était dans l'impasse. Impossible de ressentir l'excitation des jeux d'arcade en respectant les règles. Les programmeurs de DMA fixaient leurs écrans, leurs voitures et piétons tournant en boucle. Et s'il y avait une autre solution ? Et si écraser les piétons rapportait des points au lieu de mettre fin à la partie ? Et si le joueur se retrouvait dans le rôle du méchant ?

Le développement de jeu vidéo est un travail éminemment collectif, un processus aux échanges incessants. En tant qu'éditeur de *Race'n'Chase*, Sam et ses collègues de BMG recevaient régulièrement de nouvelles versions du jeu à évaluer et commenter. Les développeurs se chargeaient ensuite de modifier le programme en tenant compte de ces retours.

Une nouvelle version de *Race'n'Chase* arriva donc un jour. Au premier abord, c'était le même jeu. Avec sa vue aérienne, il donnait au joueur l'impression de survoler une ville dans une montgolfière, au-dessus des toits gris et marron. Des arbres formaient des espaces verts. Les klaxons retentissaient et les moteurs ronronnaient. En appuyant sur la flèche *haut* du clavier, l'avatar du joueur traversait la rue.

En continuant de diriger le personnage avec les flèches, on atteignait une voiture verte au capot brillant, puis on pouvait appuyer sur la touche *entrée*. Tout changea à ce moment-là. La porte s'ouvrit et le conducteur se fit éjecter

de son véhicule, avant de s'étaler sur le bitume, quelques mètres plus loin. Il venait de se faire griller. En maintenant la touche fléchée, la voiture redémarrait. En tournant à gauche ou à droite, elle dérapait dans un crissement de pneus jubilatoire. Puis un feu rouge se présentait. Pourquoi s'arrêter ? Après tout, ce n'était qu'un jeu, et un jeu n'est pas la vraie vie. Tout était permis, les limites n'existaient plus.

Vous pouviez donc griller le feu rouge avant de prendre un virage au frein à main. Trop imprudent, vous foncez sur un piéton en jeans et t-shirt sans pouvoir vous arrêter. Mais, en réalité, vous n'avez aucune intention de freiner. Vous continuez donc à rouler et percutez le piéton. Un *splatch* retentit alors, comme si vous veniez d'écraser un grain de raisin rouge. Le nombre 100 s'échappe du corps. Comme le nombre de points que vous venez de marquer. Bienvenue dans le nouveau *Race'n'Chase*.

Laisser les joueurs écraser les piétons (et leur faire marquer des points pour ça) avait tout changé. Ce n'était plus le gendarme et les voleurs mais le voleur et les gendarmes. L'objectif était désormais d'accomplir des missions pour des parrains du crime, comme voler un maximum de voitures. Le changement était radical. Dans la courte histoire des jeux vidéo, les joueurs avaient très souvent joué le héros : le plombier au grand cœur de *Super Mario Bros.*, le pilote intergalactique de *Defender*, l'explorateur taciturne de *Myst*... Dans les années 1970, le jeu d'arcade *Death Race 2000* permettait aux joueurs de rouler sur des spectres virtuels, et il fut interdit pour cela. Jusque-là, aucun jeu ne vous avait mis au volant pour un tel massacre. Scénariste chez DMA, Brian Baglow résuma alors : « Vous jouez un criminel. Faites le mal et vous en serez récompensé ! »

Sam adora. La rébellion l'avait toujours attiré, et c'est dans cette direction qu'il était en train d'amener les jeux. « À partir du moment où il était possible de tuer des policiers dans le jeu, nous savions qu'il allait attirer l'attention », se souvint-il plus tard. Pour autant, le but n'était pas de faire dans la controverse. À dire vrai, cette éventualité ne leur traversa même pas l'esprit. Avec cette vue aérienne grossière et son style de dessin animé, il fallait déjà être sérieusement atteint pour confondre un jeu pareil avec la réalité. Non, l'éditeur était concentré sur le *fun* et sur la façon dont la technologie pouvait le servir.

Dans l'idéal, le développement d'un jeu est une machine bien huilée partagée entre graphistes, programmeurs et producteurs. Un concepteur apporte l'idée directrice, puis les producteurs répartissent entre les programmeurs les différents aspects du moteur de jeu, le code dont dépendent graphismes, sons, moteur physique et intelligence artificielle. Quant aux graphistes, ils créent les éléments et textures qui seront ensuite intégrés aux décors.

Mais, chez DMA, l'heure était au chacun pour soi. Les développeurs se retranchaient dans leurs bureaux en Écosse comme des savants fous dans leur labo. Avec sa centaine d'employés, le studio avait investi deux nouveaux

bâtiments, dont l'un abritait un studio de capture de mouvement que personne ne semblait en mesure d'utiliser. L'équipe dédiée à *Race'n'Chase* travaillait séparément des autres et devint rapidement à part.

Dans les étages supérieurs, des programmeurs planchaient aux suites de *Lemmings* et à d'autres titres dans une ambiance studieuse, digne d'une bibliothèque. Dans la section *Race'n'Chase*, en revanche, un rock assourdissant tournait sans interruption. Une dizaine de membres de l'équipe avaient transformé l'endroit en salle de répétition pour les sept musiciens qui enregistraient la bande-son du jeu en *live*, tranchant ainsi avec la musique électronique à la mode de l'époque.

Les allumés de chez DMA, entre autres excentricités, n'étaient pas très regardants concernant l'hygiène. Une plaisanterie récurrente consistait à coller des diffuseurs de parfum sous les tables de ceux qui laissaient traîner leur nourriture. Si cela ne suffisait pas, c'était les lampes de bureaux qui se retrouvaient décorées de diffuseurs en forme de sapin. Puis, lorsque l'affaire durait plusieurs jours et que la nourriture moisissait, le moindre centimètre carré de bureau du coupable se voyait recouvert de multiples modèles de diffuseurs différents.

La liberté était le maître-mot de *Race'n'Chase*, aussi bien dans le jeu que dans sa conception. Les développeurs y glissèrent des références à *Reservoir Dogs*, *James Bond*, *Guet-apens*, et des scènes de poursuite inspirées de *French Connection*. L'équipe se réunissait toutes les semaines. Pour Jones, le but était d'aller là où aucun autre jeu n'était allé auparavant. Si quelqu'un proposait une idée jamais vue dans aucun jeu, Jones lui accordait tout son soutien.

Jones avait également tout le soutien de Sam et Penn. Sam avait été un enfant turbulent, puis un homme d'affaires anticonformiste. « Mettez ça dans le jeu, encourageait-il, je me fous du qu'en-dira-t-on. » Il était décidé à repousser les limites des jeux vidéo, et rien n'aurait pu l'en empêcher. Il connaissait son adversaire : une industrie monolithique réticente aux prises de risque, qui recyclait inlassablement les mêmes formules sans saveur.

En travaillant avec DMA, Sam affinait son approche de la production de jeux. « Si les éléments ne s'assemblent pas correctement, je mettrai les mains dans le cambouis, confia-t-il à Dan. Ce n'est pas moi qui fixe les règles mais je mettrai toute mon énergie dans ce projet pour en faire quelque chose d'excitant. Je n'accepterai aucun refus. Ça peut sembler dur, mais il s'agit de faire les choses bien. »

Tout ce que voulait Sam, au fond, était clair : la liberté. Comme *Elite* et les autres jeux qu'il avait adorés enfant, *Race'n'Chase* était un peu plus qu'un jeu : un véritable monde. Il se déroulait dans trois villes fictives inspirées de lieux réels. Jones, entrepreneur avisé, voulait les villes au plus fort pouvoir d'attraction. Et, d'un point de vue commercial, cela signifiait forcément des villes américaines.

Nous avons donc Vice City et ses palmiers, basée sur Miami. San

Andreas et ses collines, basée sur San Francisco. Et enfin l'étourdissante Liberty City, basée sur New York. Pour se voir assigner une nouvelle mission, les joueurs devaient décrocher lorsqu'une cabine téléphonique sonnait. Un gangster vous expliquait alors la mission, décrite sous forme de sous-titres en bas de l'écran. Et vous étiez parti pour voler des taxis ou tuer un gangster rival. Directement tirée du film *Speed*, l'une des missions consistait à conduire un bus à plus de 80 km/h sous peine sinon d'explosion.

Seulement, certains testeurs de DMA n'avaient absolument pas envie d'accomplir ces missions. Avec son côté perfide (voitures à voler, piétons à écraser), le jeu était plus amusant en exploitant le terrain et la liberté qu'il offrait. Baglow, qui supervisait les testeurs, leur rappelait poliment qu'il était temps de répondre au téléphone au lieu de s'amuser, ce qui ne manquait pas de provoquer leur déception.

Penn, producteur chez BMG, pensait aussi qu'il fallait laisser les joueurs faire ce qu'ils voulaient. « C'est une ville virtuelle, alors faites-y ce que bon vous semble ! »

Ce qui est génial dans la création de jeux vidéo, c'est qu'il est possible de programmer la solution d'un problème à partir de rien. Si vous travaillez sur un film avec des milliers de figurants, retourner une scène peut vite être décourageant. Alors qu'avec les jeux il suffit de réfléchir et de taper. Gary Foreman, jeune programmeur responsable de la production technique chez BMG, trouva une solution au problème des missions. Après tout, aucune contrainte technique n'obligeait les missions à suivre une progression linéaire. Il demanda à l'équipe de développement : « Est-ce qu'on ne pourrait pas répondre depuis *n'importe quel* téléphone ? »

Autrement dit, pourquoi ne pas laisser les joueurs suivre leurs propres chemins, à leur rythme ? Ils pourraient ainsi s'amuser librement et répondre au téléphone au moment souhaité. Ce n'était pas la première fois qu'un jeu permettait d'explorer librement un monde ouvert. Dans les jeux *Legend of Zelda*, il était possible d'explorer de nombreuses zones sans rapport direct avec la mission principale. L'équipe chargée de *Race'n'Chase* avait également en tête un vieux jeu Spectrum appelé *Little Computer People*, qui laissait le joueur déambuler dans une maison en s'adonnant à diverses activités. Mais offrir ce genre de liberté dans un contexte criminel changeait quelque peu la donne.

Sam sentait que cette liberté allait révolutionner les jeux vidéo. « Dans les autres jeux, on atteint parfois un niveau trop difficile et on ne peut plus progresser, expliquait-il, mais dans *Race'n'Chase*, si vous butez sur une difficulté, vous n'avez qu'à faire autre chose. C'est génial ! » Cette liberté concernait également la partie audio. Les joueurs pouvaient conduire dans n'importe quel endroit des villes, il fallait donc différentes stations de radio dans leurs voitures. Rien ne vaut un air country pour voler un camion. Les musiciens de DMA enregistrèrent donc jour et nuit pour alimenter les différentes radios du jeu.

Jones se posait toutefois des questions sur un jeu aussi ouvert. Tous les jeux avaient un objectif, comme tuer les envahisseurs ou atteindre le meilleur score. Comment le public réagirait-il à un jeu aussi libre ? Il eut alors l'idée d'un objectif consistant à accumuler un million de points. En observant les parties de *Race'n'Chase*, Jones pensa à un modèle bien précis pour son jeu : le flipper. « Pour moi, le flipper est le meilleur jeu qui soit, déclarait-il. Deux boutons, et c'est parti. On peut y jouer des heures sans jamais maîtriser toutes les subtilités. »

Race'n'Chase pouvait atteindre cet idéal en poussant les joueurs à marquer le plus de points possible, y compris en écrasant des piétons. Mais personne ne semblait en mesure d'explorer toutes les pistes offertes par le jeu. Un programmeur s'évertuait à y jouer comme à une simulation de conduite, s'arrêtant sagement au moindre feu rouge. C'était là toute la beauté du jeu. Vous étiez libre de tout faire, le bien comme le mal.

La seule limite était l'« indice de recherche ». Si vous causiez trop de désordre, le visage d'un policier apparaissait sur une jauge en haut de l'écran. Vous étiez alors susceptible d'être pris en chasse par des voitures de police. L'indice de recherche augmentait en fonction de vos crimes, jusqu'à l'avis de recherche. Au troisième niveau de l'indice, des barrages routiers se mettaient en place. En cas d'arrestation, vous alliez en prison et vos armes étaient confisquées. Pour ne pas rendre le jeu trop difficile, Baglow suggéra la possibilité de se rendre dans un garage pour repeindre votre voiture et ainsi passer inaperçu.

Le monde créé par DMA avait trouvé une nouvelle vie. Certains programmeurs se détendaient en regardant le jeu tourner en mode automatique, les voitures entrant et sortant de l'écran. L'un des programmeurs témoignait alors : « L'avantage du jeu, c'est qu'il n'y a pas de chemin prédéfini à suivre. Comme lorsqu'on jouait aux petites voitures, on peut juste s'amuser à faire des dizaines de tonneaux. »

Mais ils ne faisaient pas que ça, heureusement. Baglow, scénariste de DMA, eut l'idée d'introduire d'autres personnages dans le jeu. L'inspiration lui vint de ses propres voyages. À chaque fois qu'il traversait l'aéroport de Londres, il se faisait harceler par des Hare Krishna qui l'encourageaient à être heureux. Ils lui disaient tout le temps « Gouranga ! », *bonne fortune* en sanskrit. Baglow les détestait. Une ampoule s'alluma dans sa tête.

Une nouvelle version du jeu arriva chez BMG. King l'introduisit dans son PC et commença à jouer. Au volant d'une voiture virtuelle, il vit une file de personnages en robe orange qui traversaient la rue. À leur approche, leurs chants et percussions se firent plus forts. Maintenant la flèche directionnelle, il fonça sur eux et les écrasa un à un. Une fois le dernier tué, un mot clignota à l'écran : *Gouranga !*

« Merde ! s'écria King. J'ai écrasé les Hare Krishna ! » L'équipe de BMG s'émerveillait devant le monde étrange créé par le gang écossais. *Race'n'Chase* avait fait bien du chemin depuis l'ennuyeuse simulation

présentée un an plus tôt. Il était temps de lui donner un nom plus conforme à son esprit frondeur. *Grand Theft Auto*.

BOUFFER LE HAMSTER

UNE VILLE GRISÂTRE. Vue aérienne. Une voiture de police poursuit bruyamment deux autres véhicules dans des rues étroites. Les gangsters au volant semblent plutôt jeunes, vêtus de costumes et cravates noirs sur chemises blanches, lunettes de soleil sur le nez. Ils se penchent au-dessus des fenêtres, l'arme à la main. Le cortège longe restaurants et cabines téléphoniques, bus et piétons.

La scène semblait tout droit sortie d'un jeu vidéo, et pourtant c'était réel. Arrivé sur les quais du fleuve de Dundee, le policier finit par coincer ses fuitifs. Il s'approcha et vit l'un d'eux tenir une caméra. Baglow signala : « On tourne une vidéo promotionnelle pour un jeu vidéo qui s'appelle *Grand Theft Auto*. » Les costumes et les armes en plastique s'inspiraient de *Reservoir Dogs* et comme l'expliquaient Brian Baglow et les autres geeks de DMA installés dans les voitures, il ne s'agissait que d'un tournage « pour le *fun*. » Le policier leva un sourcil. *Grand Theft Auto* ? Qu'est-ce que c'était que ce jeu de malade ?

Le policier laissa partir les jeunes gens, mais avait raison de s'inquiéter. *Grand Theft Auto*, ou *GTA* comme l'équipe commençait à l'appeler, ne pouvait pas être plus éloigné du jeu le plus populaire de l'époque : *Tomb Raider*. Sorti à l'automne 1996, ce jeu d'action et d'aventure mettant en scène l'Indiana Jane Lara Croft était devenu l'un des plus gros phénomènes de l'industrie. Exploitant la puissance de la PlayStation, il plaçait les joueurs au cœur d'un trépidant voyage, des hauteurs montagneuses aux ténèbres des tombeaux archéologiques. Lara, avec ses yeux en amande et sa poitrine généreuse, était la nouvelle étoile de la galaxie des joueurs.

GTA arrivait donc au pire moment. Les jeux étaient alors souvent jugés sur leurs graphismes. Comparées au sexy *Tomb Raider*, les courses, poursuites en vue aérienne semblaient bien datées. Les grands patrons de BMG voulurent annuler le jeu. Ou, pour reprendre l'expression de Penn, « ils

essayaient de le tuer chaque mois ». Jones ne perdait pas la foi. « Le jeu, le jeu, rien que le jeu, clamait-il. Graphiquement, ce n'est pas une tuerie, mais ce jeu va changer le monde. »

Heureusement pour Jones, il y avait le gang des armes en plastique. Celui-ci comptait désormais dans ses rangs une nouvelle recrue en la personne de Dan, le petit frère de Sam. Après des études de lettres à Oxford, il avait commencé à écrire les questions d'un jeu vidéo de quiz, *You don't know Jack*. Dan partageait l'enthousiasme de Sam pour *GTA* et la façon dont le jeu s'écartait des clichés chevalier-princesse-dragon de l'industrie. « Ce jeu véhicule un propos sur notre monde, dira-t-il plus tard. On ne se sentait pas dans un jeu, mais dans un film de gangsters. »

La décision de se concentrer sur le jeu plus que sur les graphismes fut rapidement adoptée. Au-delà des considérations artistiques, le développement de jeu est une affaire de gestion des ressources. Un ordinateur a ses limites techniques. Au lieu d'utiliser la puissance de leurs machines pour rendre le jeu plus beau, DMA opta pour une autre approche : se concentrer sur l'activité et l'intelligence artificielle régissant ses villes virtuelles. L'équipe pensait que les joueurs suivraient. King se montrait confiant : « Peu importe l'apparence. Si le jeu est *fun* et riche, les gens y joueront. »

Le gang des armes en plastique réussit à convaincre BMG tout en s'assurant que Jones restait concentré sur son objectif. Mais, officieusement, on s'inquiétait. Quelque chose clochait dans *GTA*. Les voitures ne répondaient pas bien. Le scénario était peu intéressant et bourré de lieux communs. Pire, le jeu plantait encore très souvent. Penn décrivait alors la situation comme « un sacré merdier ». DMA organisa un sondage interne pour déterminer lequel de leurs jeux en développement était le moins susceptible de marcher. *GTA* arriva largement en tête.

Un appel arriva chez Max Clifford Associates, et, comme souvent dans cette agence, il était plutôt urgent. Clifford était le publicitaire le plus connu et le plus controversé du Royaume-Uni. Durant sa carrière, cet homme affable aux cheveux grisonnants avait représenté aussi bien Frank Sinatra que Mohamed Ali. Un journaliste le présenta un jour comme « un manipulateur des médias hors pair, que de nombreux conservateurs tiennent pour responsable du discrédit de leur gouvernement, suite à quelques scandales savamment orchestrés. »

Son coup le plus fameux reste sans doute le retour du chanteur ringard Freddie Starr lors de sa tournée de 1986. Clifford parvint à placer le titre « Freddie Starr a bouffé mon hamster » dans le *Sun*. À la façon des rumeurs selon lesquelles Ozzy Osbourne aurait arraché de ses dents la tête d'une chauve-souris sur scène, l'histoire fit tellement de bruit que la tournée de Starr fut complète en quelques jours. Clifford avait inventé une nouvelle forme de communication, adaptée à une presse avide de sensationnel.

Mais, en 1997, BMG Interactive ne cherchait pas à vendre une célébrité ni un politicien. Il s'agissait de promouvoir un nouveau jeu vidéo, *Grand Theft Auto*. Clifford pouvait-il faire avaler ce nouveau hamster à la presse ? En engageant un publicitaire aussi puissant (et, accessoirement, un spécialiste du scandale), l'équipe marketing de BMG Interactive repoussait à nouveau les limites de l'industrie. Mais quoi de plus normal pour une entreprise musicale que de promouvoir son jeu punk de façon un peu rock n'roll ?

Gary Dale, le patron de BMG Interactive, avait prévenu ses troupes : il fallait faire les choses correctement. Vol de voitures, massacre de Krishna, trafic de drogue, chaos urbain... *GTA* allait assurément là où aucun autre jeu n'avait osé s'aventurer. À côté, Lara Croft passait pour une bonne sœur, et BMG ne comptait pas accompagner sa division Interactive en enfer. Dale confia à Clifford : « Bertelsmann est une très grande entreprise et nous voulons être sûrs de pouvoir gérer le contenu de ce jeu de la bonne façon. Tout cela est nouveau pour nous. Nous avons besoin d'être conseillés *en tant qu'entreprise*, pour donner le bon positionnement au jeu et véhiculer le message adéquat. »

En bon opportuniste, Clifford ordonna à BMG d'oublier les conventions et de mettre l'accent sur l'univers criminel de *GTA*. Il détailla ainsi : « Si ça fait partie du jeu, pourquoi le cacher ? Comme pour la musique ou les films, les organismes de classification décident de ce qui est légal ou pas. Tant que vous êtes en conformité avec ça, je vous conseille de ne pas nier l'évidence. Le jeu ne plaira pas à tout le monde, mais quelques-uns devraient l'adorer ».

Non seulement Clifford ne voulait pas masquer la violence du jeu, mais, en plus, il était d'avis de cuisiner le hamster le plus dégoûtant possible et de le fourrer tout au fond de la gorge des médias. Quelle meilleure façon de faire parler les gens ? Bien sûr, Clifford savait que les élites de la société trouveraient tout cela parfaitement répugnant.

Dale fit passer le message à son équipe. « Tant que vous êtes dans la légalité, ne faites pas marche arrière. » Sam était évidemment d'accord. *GTA* avait besoin d'une stratégie marketing aussi radicale que le jeu. Jones, en revanche, n'était pas convaincu. Il craignait la controverse. Sam et ses collègues de BMG cherchaient quelque part à devenir des rock stars, mais ils mirent en avant les limites à repousser pour convaincre le développeur. « Écoute, dit Sam, tu es en train d'emmener les jeux vidéo vers de nouvelles frontières.

— C'est vrai, répondit Jones.

— Les jeux ont toujours été vus comme un truc de gamins, mais celui-ci est différent, il ressemble plus à un film. On peut peut-être le vendre sur cet aspect. »

Jones n'en était pas si sûr, et autre chose le préoccupait. Cherchant à faire prospérer ses affaires, il travaillait à la fusion de DMA avec l'éditeur Gremlin Interactive. La rumeur avait commencé à circuler, et la presse estima la valeur de l'entreprise à 55 millions de livres, ce qui faisait de Jones le

nouveau nabab des jeux vidéo au Royaume-Uni. Il n'était donc pas question de faire capoter l'affaire, et d'autres membres de DMA partageaient les réticences du patron quant à une promotion uniquement basée sur la controverse.

Jones rencontra Clifford et fut d'abord impressionné par son assurance. Clifford lui parla de ses contacts dans la politique, qu'il comptait utiliser pour parler de *GTA* aux plus susceptibles de s'en offusquer. « Nous allons faire en sorte que les bonnes personnes s'indignent et critiquent le jeu, et tout le monde aura sa publicité », assura Clifford, avant de promettre que cela donnerait envie aux plus jeunes de l'acheter.

Mais plus Clifford parlait, plus Jones devenait sceptique : « Son idée était de présenter le jeu à des gens haut placés comme il aurait vendu ses histoires à scandale, à coups de slogans choc. Du genre : « Un jeu écœurant développé en Écosse encourage les gens à écraser des piétons ! » Pendant trois mois, il aurait vendu le truc comme ça, pour finalement me dire : « Hé, tu passes au journal du soir ! » Et moi, je me contentais de lui répondre : Oui, d'accord. » Mais son scepticisme ne dura pas si longtemps. « Tout ce qu'il avait prévu est arrivé ».

Cela commença à six mois de la sortie du jeu, alors que celui-ci était toujours en développement. Le 20 mai 1997, l'ancien secrétaire d'État pour l'Écosse Gordon Campbell, membre du Consumer Affairs Group, s'adressa à la Chambre des lords au sujet d'un nouveau jeu vidéo scandaleux appelé *Grand Theft Auto*. Ce jeu, selon ses dires, proposait des braquages, des accidents de la route mortels et des poursuites policières. « Rien ne pourra empêcher les enfants de l'acheter, avertissait-il. N'est-ce pas inapproprié pour les plus jeunes ? »

« Le gouvernement, tout comme le public, est très préoccupé par les jeux vidéo violents, renchérit le ministre de l'Intérieur Gareth Williams. Tous les jeux qui encouragent ou suggèrent le crime, ou qui montrent des rapports sexuels ou des actes de violence doivent passer devant le British Board of Film Classification (BBFC), qui peut leur refuser le droit d'exploitation commerciale. En cas de refus, le produit est alors considéré comme illégal. »

« Je pense que la description que vous faites de *Grand Theft Auto* est correcte, continua Williams. Nous ne devons pas sous-estimer le pouvoir de nuisance de ces jeux vidéo. Ils ne contiennent pas seulement les activités que vous évoquez, mais aussi des actes d'une violence insoutenable ».

Campbell ajouta : « Nous ne pouvons pas laisser des enfants penser que le vol de voitures ou la conduite à risque soit une activité amusante, ni même acceptable. » Le BBFC fut saisi pour évaluer *GTA* et déterminer si sa sortie serait légale. Et ça ne rigolait pas. Le BBFC avait récemment refusé d'évaluer *Carmageddon*, jeu de destruction automobile vendu comme « le jeu de course pour déséquilibrés », à moins d'une importante diminution de son degré de violence. Un titre non évalué n'avait pour ainsi dire aucune chance d'être distribué dans les principales enseignes du pays.

Les débats politiques faisaient les gros titres des journaux, et Clifford en profita pour mettre en scène la bataille contre *GTA* dans les tabloïds. Le *Daily Mail* titra « Le jeu vidéo criminel qui glorifie les bandits de grand chemin ». L'article commençait par « Imaginez-vous dans la peau d'un voleur de voitures à la petite semaine. Vous volez des voitures de plus en plus luxueuses puis passez au meurtre, tuant des policiers, revendant de la drogue et braquant des banques. Vous pouvez même assassiner un étranger clandestin ! »

L'industrie du jeu avait grandi, mais la simple mention du mot *jeu* attirait de nombreuses critiques craignant que *GTA* n'impressionne l'esprit influençable des enfants. Un porte-parole de la Scottish Motor Trade Association déclara : « Nous déplorons que les plus jeunes soient exposés à l'insécurité routière de cette façon. » Un porte-parole du groupe Family and Youth Concern ajouta : « C'est un jeu de malade et les parents devraient refuser de l'acheter à leurs enfants. Quand bien même, ils trouveront toujours un moyen de se le procurer. Ce genre de produit est dangereux et laisse croire que voler des voitures pour tuer est une activité normale ».

Avec cette campagne de presse, BMG et DMA chevauchaient le hamster de Clifford dans un rôle de rodéo. Dale dira plus tard : « Tout ce qui se disait était bon pour nous car cela mettait le jeu dans la lumière. »

Histoire d'entretenir la polémique, une campagne de pub fut lancée à la radio, reprenant les débats de la Chambre des lords. Lors d'un salon de jeux vidéo, de faux tickets de parking furent glissés sous les essuie-glaces des voitures, avec l'inscription « Contravention : posséder une voiture voyante vous expose au vol et à son utilisation à haute vitesse dans une poursuite impliquant la police jusqu'à l'accident mortel. Vous êtes prévenu. » Le logo *GTA* apparaissait en-dessous en lettres rouges et orange ornées de flammes, accompagnées du slogan « Le crime paie pour vous ». Une affiche promotionnelle montrait une voiture dérapant dangereusement dans les rues, une liste d'infractions imprimée sur le côté : « Meurtre, trafic de drogue, détournement, contrebande, braquage, corruption, conduite à risque, extorsion, vol à main armée, rapport sexuel illégal, adultère, détérioration de bien, délits mineurs et stationnement en double file ! » L'article du Code pénal relatif au vol qualifié d'automobiles [*Grand Theft Auto*, en anglais – N.D.T] apparaissait sur la jaquette du jeu. « Le BBFC n'a pas vraiment compris la blague » avoua Baglow.

La blague en question le concernait un peu. Un soir, alors qu'il rentrait chez lui, il percuta un arbre. Le choc n'avait pas été très important et de toute façon sa voiture était déjà bien fatiguée. Mais, lorsque Clifford entendit parler de l'incident, les idées fusèrent dans son esprit. Quelques jours plus tard, Baglow ouvrit le journal *News of the World* et eut la surprise de lire sa propre histoire... légèrement déformée.

« Le responsable du jeu maudit privé de permis, lut-il. L'informaticien derrière le jeu de carnage automobile *Grand Theft Auto* a perdu son permis

de conduire après un accident de la route. Brian Baglow, programmeur de son état, conduisait sa puissante Ford Fiesta XR2 lorsqu'il perdit le contrôle pour terminer sa course contre un arbre. Baglow fut arrêté et condamné à une année d'interdiction de permis. « C'était malheureux, mais ça m'a servi de leçon » a déclaré le coupable, qui espère bien faire fortune à Noël avec son jeu. »

Baglow préféra en rire, mais Jones n'était pas aussi serein. Lorsqu'on lui demandait son avis sur toute cette campagne, il répondait d'un air mi-figue mi-raisin. Dans un sens, Clifford avait trop bien fait son travail. Jones avait du mal à croire qu'un jeu auquel personne n'avait encore joué puisse attirer autant de critiques. Le temps de *Lemmings* était bien derrière lui.

La presse se lamentait de voir le petit génie développeur de *Lemmings* au centre d'une tempête médiatique pour un jeu qui encourageait le vol de voitures et le massacre de piétons. Comme l'écrivit le *Sunday Times* : « Difficile de croire que le charmant *Lemmings* et le sanglant *Grand Theft Auto* ont été développés par le même Écossais réservé, Dave Jones. »

Le BBFC menaça de ne pas évaluer le jeu. Un sérieux problème pour les développeurs, qui risquaient ainsi de manquer la lucrative période de Noël. BMG engagea un psychologue de l'université de Nottingham pour étudier le jeu. L'expert l'approuva pour les seuls adultes. Dans la presse, Baglow défendait le système de l'indice de recherche : « Nous ne sommes pas amoraux. Dès que le joueur commet quelque chose d'illégal, cela augmente les risques d'être arrêté par la police. Nous démontrons donc que le crime ne paie pas. »

Peu avant la sortie du jeu, le BBFC rendit son verdict. « Nous sommes confrontés à de nouvelles formes de violence. Ces jeux vidéo ont déjà provoqué des débats au Parlement ou au sein du gouvernement. Ils poussent les joueurs vers des comportements criminels et violents envers des innocents. Il s'agit d'un problème inédit. » Inédit, mais pas répréhensible. Le jeu fut déconseillé aux moins de dix-huit ans.

Max Clifford était satisfait : « La controverse nous a permis de toucher treize millions de personnes. *News of the World* aurait-il autant parlé du jeu sur ses seules qualités ? Je ne crois pas. »

Jones tenta de tirer les enseignements de ces controverses. Au cours des dernières semaines de développement, l'équipe ne comptait plus ses heures et travailla d'arrache-pied pour améliorer la maniabilité des voitures (en donnant à chacune d'elles une physique particulière influençant leurs réactions) et éliminer les bugs. Jones ne voulait pas voir son travail noyé dans la polémique. « Les gens pensent que les jeux sont pour les enfants, mais c'est faux, précisait-il. Le problème, c'est que ces gens ont tendance à juger les jeux hors de leur contexte. *Grand Theft Auto* est prêt à affronter ça. »

Le 28 novembre 1997, les joueurs anglais découvrirent *GTA*. Celui-ci devait sortir d'abord au Royaume-Uni puis, plus tard, aux États-Unis. Mais la réputation du jeu l'avait précédé, le *Guardian* le qualifiant de « jeu le plus controversé de la décennie ». Au terme de cette campagne promotionnelle extrêmement sophistiquée, BMG et DMA n'avaient plus grand-chose à faire, si ce n'était d'entretenir le bourdonnement. Sur la boîte, sous le logo DMA, la phrase d'accroche prévenait : « Dégoûte gouvernements, policiers et parents. »

Le couperet ne tarda pas à tomber. Comme le craignaient les producteurs de *GTA*, les joueurs jugèrent le jeu peu reluisant aux côtés d'un *Tomb Raider*. Les commentaires faisaient état d'une jouabilité atroce, de graphismes hideux à peine dignes d'une console 8 bits (la PlayStation en comptait 32) et se moquaient de la voix qui donnait les missions au téléphone, évoquant davantage un écureuil de dessin animé qu'un parrain du crime.

Chez BMG, les critiques paraissaient injustes. « Qu'est-ce que ça veut dire ? se demandait Dan. Si le jeu est *fun*, on se fout des graphismes ! » Les critiques de la presse furent moins regardantes sur cet aspect : « Peu recommandable d'un point de vue moral, *Grand Theft Auto* est néanmoins très amusant, à sa façon. » « *GTA* est très addictif, en raison de la liberté qu'il offre dans la façon de réussir une même mission. » « *GTA* est une tuerie [...] Vous serez complètement investi dans votre mission : devenir le plus grand criminel de la ville. »

Au Royaume-Uni, le jeu n'avait pas énormément de fans, mais ceux-là étaient passionnés. Un jour, l'équipe de DMA tomba sur un site Internet où des joueurs recensaient les horaires des trains qui traversaient les villes de *GTA* (alors que leurs trajets étaient complètement aléatoires). Une rumeur courait sur un commerçant qui aurait trouvé sa vitrine fracassée, les voleurs n'ayant manifestement emporté que les exemplaires de *GTA*. Ce n'était pas forcément un raz-de-marée, mais le jeu se vendit bien, profitant d'un bon bouche-à-oreille là où d'autres jeux terminent leur carrière prématurément. *GTA* s'écoula à dix mille exemplaires en une semaine. Au total, il s'en vendra cinq cent mille. À 50 £ le jeu, cela faisait dans les 25 millions de livres, pour un coût de développement d'à peine un million. Assez pour lancer une suite.

Sam n'était pas encore en mesure de devenir riche grâce aux jeux, mais il était plus que satisfait. Il avait longtemps admiré Rick Rubin, qui avait bouleversé l'industrie musicale à sa façon. Peut-être pouvait-il faire la même chose dans les jeux vidéo. Son petit scandale venu d'Écosse l'avait placé sur le siège conducteur. Direction : Liberty City.

LIBERTY CITY

SAM SAVOURAIT le succès de *GTA* lorsqu'il tomba sur un nouvel obstacle. BMG Interactive était à vendre. L'éditeur perdait trop d'argent. Sam n'était pas encore très expérimenté, mais il savait qu'ouvrir des bureaux dans vingt-sept pays différents n'était pas forcément l'idée du siècle. Au sommet de la multinationale allemande, on songeait à larguer les jeux vidéo. Tout le monde ne parlait alors que d'Internet, et Bertelsmann n'avait d'yeux que pour la télévision et le Web. Dale, à la tête de BMG Interactive, tenta de convaincre la compagnie de garder un pied dans le domaine des jeux. En vain. « Bertelsmann a fini par décider de se retirer de l'industrie du jeu, se souvint-il plus tard. « Ça ne faisait pas partie de leur stratégie. »

Sam paniqua : « Je dois toujours payer mes factures ! » Il considéra quelques opportunités auprès d'éditeurs plus établis, mais ne se voyait pas travailler pour eux. « De toute façon, ils ne voulaient pas d'énergumènes comme nous », dira-t-il par la suite.

C'est alors qu'il rencontra un autre énergumène comme lui : Ryan Brant, un jeune New-Yorkais qui songeait à acquérir BMG Interactive. Les deux hommes avaient beaucoup en commun. Comme Sam, Brant était né dans une famille glamour enracinée dans la culture. Son père Peter possédait les magazines *Interview* et *Art in America* et avait cofondé le Greenwich Polo Club. La mère de Sam avait joué dans des films de gangsters, mais le père de Brant avait réellement fait de la prison pour fraude fiscale. La belle-mère de Brant était le mannequin Stephanie Seymour.

Une fois diplômé de la prestigieuse école de commerce de Wharton, Brant ne voulut plus entendre parler des vieux médias de son père. À New York, les start-ups essaimaient dans le quartier du centre-ville surnommé Silicon Alley. Brant savait très précisément dans quel domaine il souhaitait percer : les jeux vidéo. À cette époque, l'industrie était dominée par des grands éditeurs comme Electronic Arts et Activision, suivis par quelques

compagnies plus modestes. Brant y vit une opportunité. En 1993, à seulement vingt et un ans, il investit un million et demi de dollars (récoltés auprès de son père et d'investisseurs privés) pour fonder Take-Two Interactive, sa propre boîte d'édition de jeux.

Brant avait grandi entouré de célébrités, mais il décida de se différencier en publiant des CD-ROM aux airs de films de série B. Il se mit à engager des acteurs renommés, ce que peu de gens dans le milieu auraient pensé faire. Puis il leur fit jouer des histoires résolument adultes, avec des moyens dignes d'un tournage de cinéma et, si possible, quelques séquences choc. *Hell : A Cyberpunk Thriller* mettait en scène l'acteur culte Dennis Hopper et se vendit à trois cent mille exemplaires dans le monde, pour un bénéfice de 2,5 millions de dollars. Pour le jeu *Ripper*, Brant dépensa 625 000 \$ pour engager Christopher Walken et l'héroïne d'*Indiana Jones* Karen Allen. « Je veux créer les meilleurs jeux possibles, déclara Brant à *Forbes*, et aussi me faire un maximum d'argent. »

Lorsqu'il s'agissait de trouver de l'argent, Brant était capable de véritables prouesses. Il introduisit sa société en bourse et récolta par la même occasion 6,5 millions de dollars. Il savait qu'il fallait toujours aller de l'avant. Un matin, il se réveilla en sueur, pensant que son entreprise ne survivrait pas à moins de grandir. Il racheta des distributeurs aux États-Unis, au Royaume-Uni et en Australie, aussi bien pour ses propres jeux que pour les revenus supplémentaires qu'ils généraient. En 1997, le chiffre d'affaires de Take-Two s'élevait à 200 millions de dollars, dont plus de sept millions de bénéfices.

Ayant conclu des accords avec Sony et Nintendo, Brant avait besoin de nouvelles ressources, d'où son intérêt pour BMG Interactive. Le producteur Jamie King jugea Brant comme « sacrément couillu ». Après tout, ce n'était qu'un nouveau venu, qui se voyait déjà à la place des pontes d'Activision et EA. Sam ne voulait pas rater cette chance et exposa à Brant sa vision des jeux vidéo. « Je lui ai fait un discours plutôt musclé, j'ai dû transpirer à travers trois couches de vêtements pendant que ses associés pensaient quelque chose du genre », « Mais qui est ce type, bon sang ? »

Le discours porta ses fruits. En mars 1998, Brant déboursa 14,2 millions de dollars pour BMG Interactive. La transaction incluait le personnel et les droits de *GTA*. Sam fut promu vice-président du développement international de Take-Two et devint ainsi responsable des développeurs internes et externes, dont DMA Design et Jones, qui continueraient à travailler à *GTA* en Écosse. Ne restait qu'un petit détail : Sam devait déménager à New York.

Tout le monde veut mener une vie de rêve ou travailler dans un domaine passionnant. Pour Sam, faire des jeux vidéo à New York était comme un fantasme devenant réalité. Désireux d'emmener ses amis avec lui, Sam annonça la nouvelle à ses collègues de BMG : « Je dois aller à New York, confia-t-il à King. Tu veux venir ? »

King se rappela un précédent voyage à New York. Il avait logé dans l'appartement d'un mannequin de Greenwich Village et s'était promené dans la neige de la Cinquième Avenue en écoutant le rap de The Pharcyde sur son baladeur. Il s'était alors promis de vivre un jour dans cette ville. Voulait-il le faire à présent pour superviser la production de jeux ? « OK ! répondit King. J'en suis. Réserve les billets ! »

Sam appela ensuite son autre partenaire-clé : Terry Donovan. Ami d'enfance rencontré à St Paul, Donovan avait grandi dans le même genre de famille branchée que Sam et Dan. Son père avait notamment réalisé le clip du tube *Simply Irresistible* de Robert Palmer. Donovan portait fièrement son héritage comme une rock star : « Mon premier contact avec la drogue remonte à l'âge de sept ans. C'était dans mon salon, je fumais un joint avec Mick Jagger. »

En ce temps-là, Donovan travaillait chez Arista avec différents artistes, contribuant à plusieurs albums de dance, trance et drum and bass. Il était également DJ à ses heures, dans de nombreux clubs de Londres. Sa seule expérience dans l'informatique remontait à l'école primaire, lorsqu'il fit écrire à son PC « Terry est *cool* ». Mais Donovan écouta attentivement les arguments de Sam : « Il faut que tu viennes, on va lancer un nouveau label au sein de Take-Two qui sera indépendant. On n'aura plus de comptes à rendre à BMG et on fera des jeux plus modernes, plus accessibles. » Donovan accepta de superviser le marketing.

Gary Foreman, la force tranquille de BMG, se vit proposer le poste de directeur technique de Take-Two. Quand il l'annonça à ses amis joueurs, ils furent désappointés. Comparés à *GTA*, les jeux Take-Two semblaient bien timides. Ils réagirent : « Take-Two ? Comment ça ? Tu te fous de nous ? » Qu'importe, il ferait partie du voyage. Liberty City les attendait.

Sam et ses compères n'étaient pas les seuls envahisseurs anglais à débarquer aux États-Unis en 1998. *GTA* faisait partie du voyage. Grâce aux médias britanniques, la taille du hamster de Clifford approchait celle de Godzilla. La folie *GTA* avait même atteint le Brésil, où le jeu avait été interdit. Ceux qui le vendaient malgré tout s'exposaient à une amende de 8 580 \$.

Les joueurs américains avaient entendu parler de *GTA* sur Internet et attendaient depuis sa sortie avec impatience. Un site consacré à *GTA*, lancé par un fan de l'université du Missouri, rencontra rapidement un certain succès. D'autres joueurs y postaient des infos et astuces sur le jeu et le site atteignit plus de cent mille visiteurs. Sam décida d'en faire le site officiel. Dans le même temps, des pirates copiaient illégalement le jeu et le distribuaient en ligne, pratique alors peu courante à l'époque. La presse eut vent du phénomène et amplifia le caractère sulfureux de l'affaire : « Un jeu écossais à succès se fait voler par des ados américains », écrivit le *Sunday Mail*.

Take-Two avait acquis les droits de la version PlayStation de *GTA*, mais le jeu sortit d'abord sur PC aux États-Unis. Les droits de cette version étaient détenus par une petite start-up du Connecticut, ASC Games, qui avait à son actif un jeu de bowling et un jeu de course sponsorisé par Jeff Gordon. ASC s'inspira de la stratégie de BMG avec un communiqué de presse intitulé « Au cœur de la polémique », annonçant « une vague de crime sur l'Amérique ».

Lors de sa sortie américaine, la presse salua *GTA* pour son originalité et son esprit rebelle. *PlayStation Magazine* parla de « l'un des jeux les plus originaux, innovants, controversés et impressionnants jamais sortis ». *Computer Games Magazine* s'enthousiasma : « Le sentiment d'anarchie qui se dégage du jeu tranche agréablement avec les actes héroïques de la plupart des autres. Brut et irrévérencieux, ce titre brillant réveille le sale gosse qui sommeille en chacun de nous. » *GameSpot* remarqua ironiquement : « Il ne gagnera aucun prix, mais les sociopathes en herbe devraient beaucoup s'amuser. »

Le plus dur restait à faire pour ASC. Son attaché de presse s'en rendit compte lors d'une présentation de *GTA* au magazine *Entertainment Weekly*. Le journaliste chargé du test semblait captivé par le jeu et l'attaché de presse espérait donc une très bonne critique. Mais l'article fut publié avec la pire note possible, un E. Une telle sévérité était extrêmement rare. *GTA* se voyait qualifié de « jeu inutilement choquant, aussi monotone que provocateur, aux graphismes dépassés, qui se prend pour un plaisir coupable, mais dont on ne retiendra que ce dernier mot ».

L'attaché de presse appela le journaliste pour lui demander des explications : « Pourquoi une si mauvaise critique ? »

Le journaliste répondit : « C'est à cause de mes rédacteurs en chef. »

— Comment ça ?

— Par rapport au contenu du jeu. Le contenu est tellement horrible que je ne pouvais pas donner autre chose qu'un E »

Mais aucune critique ne pouvait arrêter l'invasion. Le jeu sortit sur PlayStation à l'été 1998. *GTA* était arrivé aux États-Unis, comme les improbables stars qui se cachaient derrière lui.

Ils l'appelaient « la Communauté ». Un appartement au rez-de-chaussée sur Water Street, dans le South Street Seaport de Manhattan. Pratiquement aucune fenêtre. Sam, King, Foreman, Donovan s'étaient installés ici (avec les trois chats de Sam) lors de leur arrivée à New York, à l'été 1998.

Après des années à fantasmer sur les États-Unis, se retrouver à Manhattan avait quelque chose de magique. Les taxis jaunes, les accents « Nooyawkais », l'odeur des hot-dogs qui s'échappait près des vendeurs de rue. L'Empire State Building, la statue de la liberté. Tous ces grands restaurants, le *Radio Mexico* du coin de la rue, le *Balthazar* branché de SoHo. Sam et les autres passaient des heures à zapper et à regarder la société américaine dans tous ses fascinants excès : un reportage sensationnaliste sur

un crime local, les mannequins sur les plateaux des jeux télé, Bill Clinton et Monica Lewinsky, le pornographe Al Goldstein envoyant ses opposants se « faire foutre » en plein débat.

Donovan s'étonnait : « Je n'arrive pas à croire qu'ils balancent tout ça dans les salons. »

King nageait dans le bonheur : « On y est ! On travaille sur des jeux ambitieux et risqués et, en fait, on ne sait même pas ce qu'on est en train de faire ! Comme c'est excitant ! C'est génial ! On est dans la cour des grands maintenant, que ça nous plaise ou non. »

Ils étaient jeunes et loin de leur pays, sans idée précise sur la façon de faire tourner une boîte de jeux vidéo, mais ils avaient d'autres atouts : la passion et une vision. Ils se mirent au travail dans un bureau exigu de SoHo, réfléchissant à une extension pour *GTA* qui se passerait à Londres en 1969, mais aussi à un éventuel *GTA2*. Le soir, ils retournaient à la Communauté et jouaient à d'autres jeux jusqu'à pas d'heure. Sam était chargé de superviser l'activité d'édition de la compagnie aux États-Unis, ce qui impliquait d'autres titres que *GTA*. Mais sa véritable mission était plus personnelle : « faire des jeux parfaitement adaptés à la culture de ceux qui les achètent ».

Cela passait par la création de leur propre label, que Donovan décrivit comme « reflétant plus un mode de vie que des jouets ou de la technologie ».

King acquiesça : « Take-Two a une identité, EA a son identité... Nous devons avoir notre propre identité nous aussi, une certaine image de marque qui annonce clairement la couleur. » Baglow, désormais chargé des relations publiques de Take-Two, voulait créer un « label clandestin », qui s'accorderait avec l'esprit frondeur de *GTA*.

Sam appela son frère Dan. Celui-ci était toujours à Londres, mais comptait prochainement rejoindre les États-Unis pour superviser l'écriture des jeux Take-Two. Comme Sam, Dan était las de tous ces jeux dans lesquels il fallait jouer le rôle du prince valeureux. Il était convaincu que de nombreux joueurs avaient développé une culture plus vaste que la seule lecture du *Seigneur des Anneaux*, et que la plupart des jeux pouvaient donc leur sembler décevants au regard des univers qu'ils proposaient.

Ils voulaient donc créer les jeux auxquels ils rêvaient de jouer. Non pas en suivant l'exemple des autres boîtes de jeux vidéo comme EA, alors considérées comme des machines à produire des suites, mais en atteignant un objectif simple : tout changer.

Un jour, Sam et les autres s'entassèrent dans une voiture pour aller au *Six Flags Great Adventure*, un parc d'attractions du New Jersey. Ils aimaient les montagnes russes presque autant que le hip hop et voulaient fêter leur récent déménagement en s'amusant un peu.

GTA n'était plus très loin du million d'exemplaires vendus dans le monde. Ses producteurs n'étaient toujours pas riches, mais ce succès les grisait. Il fallait battre le fer tant qu'il était chaud et faire savoir aux joueurs qu'ils

n'achetaient plus seulement un produit, mais tout le mode de vie qui va avec. Dans cette optique, il fallait un nom pour leur nouveau label, qui resterait néanmoins dans le giron de Take-Two Interactive. Donovan aimait bien « Grudge Games », en référence à une phrase de Sam qui se présentait comme « une tête à claques de classe mondiale » [« *world-class grudge bearer* » – N.D.T].

Dan proposa « Minimum Ten Years » (interdit aux moins de dix ans).

Leurs idées furent soumises à Brant, qui rechigna : « Écoutez, les gars, je sais où vous comptez aller avec ça, mais ça donne une image un peu négative. »

En repassant par Londres, Sam pensa au nom Rockstar. « J'aime tout ce que ça évoque, du côté théâtral à Keith Richards... Au bout du compte, personne ne peut rivaliser avec Keith Richards. »

Donovan approuva : « C'est un hommage aux stars du passé et en même temps un coup de pied dans la fourmilière. On vit dans un monde complètement aseptisé, l'âge d'or des rock stars est terminé. Il n'y a plus de Keith Richards. Aujourd'hui, les rock stars boivent des tisanes en regardant *Nouvelle Star*. »

Foreman avait toutefois une réserve sur le nom *Rockstar* : mieux valait assurer. « Les gens risquent de trouver ça prétentieux, on aura une sacré pression. Il faudra être à la hauteur et s'assurer que nos jeux soient vraiment très, très bons. » Ce défi, en réalité, les galvanisait. Ne restait donc plus qu'à officialiser la création du label.

Dans les allées de Six Flags, les cofondateurs virent un vendeur de plaques en bois. Pour quelques dollars, les visiteurs pouvaient repartir avec le message gravé de leur choix. L'odeur âcre du carbone brûlant accompagnait l'effort du vendeur qui traçait leur nouveau nom : *Rockstar Games*.

Ils décidèrent de graver une autre plaque qu'ils pourraient accrocher à côté de la première, à la Communauté de New York. Une phrase qui leur rappellerait ce jour où leur mission a commencé. Une sorte d'avertissement pour quiconque se mettrait en travers de leur chemin :

« Qu'ils aillent se faire foutre, ces connards ».

GUERRE DES GANGS



ALLEZ-VOUS EN ! Retournez chez vous, en Angleterre ! »

Sam et son gang découvrirent rapidement les effets du nom Rockstar auprès de leurs rivaux. Les studios de développement, dont les employés étaient majoritairement masculins à l'époque, représentent un milieu tout à fait unique, fait d'esprits créatifs discrets parfaitement à l'aise dans leurs rôles d'outsiders, plus proches de Géo Trouvetou que de Keith Richards.

Sam annonça la création de son label en décembre 1998 dans un communiqué de presse : « La marque Rockstar sera une marque synonyme de qualité, à laquelle les gens pourront faire confiance. » Le retour de bâton ne tarda pas sur les forums de jeux vidéo. Les autres développeurs se moquèrent des rock stars autoproclamées en les surnommant les « New Kids on the Block ». Leur implantation à New York, à l'opposé des principaux studios, basés sur la côte Ouest, n'arrangeait rien à l'affaire.

Mais comme souvent, le gang s'épanouissait dans l'opposition. King, toujours prêt à exploser pour défendre ses idées comme le faisait Sam, se désolait du peu d'humour et d'ambition dont ses pairs faisaient preuve. « Rockstar allait grandir et devenir l'égal des stars du rock ou du hip-hop qui roulent en limousine, saccagent des chambres d'hôtel et écrasent tout sur leur passage, s'exclamait-il. Le glamour ! Les photographes ! Les coulisses ! Les groupies ! Les t-shirts ! »

Les autres développeurs semblaient se complaire dans leur réputation de puceaux à grosses lunettes. King constata : « Tout le monde nous prend pour un tas de geeks dans un garage, qui feraient mieux de sortir se trouver une fille le samedi soir. Mais merde ! On a *Grand Theft Auto* qui arrive ! Écoutez mon appl. Les jeux vidéo vont devenir branchés. »

Pour mettre son plan à exécution, le gang déménagea ses bureaux au 575 de Broadway, dans un magnifique immeuble de briques rouges de SoHo, près de l'annexe du musée Guggenheim. Le matin, ils débarquaient de leur

Communauté, sortant du métro en croisant mannequins et artistes. Dans les étages supérieurs, ils s'installèrent dans un loft aux bureaux vitrés.

Sam accrocha un poster de son idole, le producteur de films Don Simpson, initiateur des *blockbusters* qui avaient bercé son enfance : *Top Gun*, *Le Flic de Beverly Hills*, *Jours de tonnerre...* Simpson symbolisait le divertissement haut de gamme que le gang voulait transposer dans les jeux vidéo. Sa mort d'une overdose à cinquante-trois ans renforçait son aura. « Quand vous essayez de créer quelque chose de nouveau, les gens ne comprennent pas toujours, dira King plus tard. Tout le monde essaie de vous mettre des bâtons dans les roues et il faut faire avec. Les personnes comme Don Simpson nous inspirent, car elles ont réussi malgré les réticences. Ce sont des pionniers qui se foutaient bien de l'avis des sceptiques. » Rockstar voulait être ce genre de développeur.

Une fois installé, le label avait besoin d'un logo, si possible aussi marquant que celui de Def Jam. Mais les décideurs de Take-Two n'étaient pas sûrs de comprendre sa stratégie. King déclara : « Il faut faire des autocollants et des t-shirts !

— Pourquoi ? répondirent les hommes en costumes.

— Comment ça, pourquoi ? Parce que c'est *cool* ! »

Sam partageait la frustration de King quant à leurs nouveaux partenaires commerciaux. « Bon sang, qu'est-ce que je fous là ? demanda-t-il à Dan. Take-Two ne fait même pas partie des vingt-cinq premiers éditeurs de jeux. Ils n'ont rien. Juste quelques trous du cul en costume et une paire de comptables. C'est tout ». L'ambitieux patron de Take-Two, Ryan Brant, insista pour laisser toute liberté créative au gang au lieu de le soumettre aux ordres de sa compagnie. Pour concevoir son logo, Rockstar engagea un jeune artiste talentueux du nom de Jeremy Blake. Après quelques essais, ils adoptèrent la lettre R suivie d'une étoile.

Tout en luttant pour imposer son identité au sein de Take-Two, Rockstar commença à former son équipe. En tant que président de Rockstar Games, Sam était le garant de l'esprit du label dans ses jeux. Il engagea donc des personnes qui partageaient sa vision. Lors des entretiens d'embauche, il lui suffisait de quelques minutes pour convaincre ses futurs employés. Ce drôle de Britannique barbu qui prétendait rendre les jeux plus *cool* savait communiquer ses convictions. L'un des premiers candidats retenus dira plus tard : « J'ai complètement adhéré à sa vision et à son charisme. »

Mais, pour rejoindre le gang le plus en vue de l'industrie, il fallait suivre ses règles. Baglow, l'ancien scénariste de DMA, l'apprit rapidement à son arrivée à New York en tant que responsable des relations publiques de Rockstar. Baglow ne s'était pas encore détaché des habitudes qu'il avait à Dundee. Il s'était donc contenté d'acheter sept t-shirts de couleurs différentes pour travailler chez Rockstar, un pour chaque jour de la semaine. Donovan, un peu plus soucieux de son look, le regarda dédaigneusement :

« Putain, mec, t'as encore changé de texture ? », en référence au procédé graphique utilisé pour colorer des objets dans les jeux vidéo.

Le lendemain, Sam et Dan emmenèrent Baglow dans les boutiques de Broadway et achetèrent une garde-robe plus adaptée à leur nouveau manager international : vêtements Dockers, vestes à capuche... ainsi qu'un t-shirt spécialement confectionné pour l'occasion, gris, avec le logo R* et la phrase « Je suis une Rockstar » [en français dans le texte] dans le dos. « Je ressemble plus à un bon garçon de Long Island qu'à un petit con de Dundee », s'amusa Baglow dans sa nouvelle tenue. Il était en train d'apprendre les règles de Rockstar.

Ces règles ne concernaient pas uniquement les tenues vestimentaires. Tout était une question d'attitude, comme Baglow l'apprit lors d'un déjeuner. Ce jour-là, il revenait au bureau avec la pochette d'un restaurant chinois. En voyant le nom de ce dernier sur le sac, Sam s'écria : « Ah non ! Tu ne vas pas manger ça ! » Baglow comprit plus tard que Sam avait eu une mauvaise expérience dans ce restaurant, qui se retrouva sur la grandissante liste noire du patron. « On ne peut pas aller à certains endroits, car Sam ne les aime pas », lui expliqua un autre employé.

Rockstar ne comptait alors qu'une dizaine d'employés, mais ne plaisantait pas avec leur loyauté. King surnomma l'équipe les 575ers, en référence à leur adresse sur Broadway. Sous l'impulsion de l'infatigable Sam, tous travaillaient jusque tard dans la nuit, à la lueur de leurs écrans. Ils se retrouvaient ensuite à leur bar favori, le *Radio Mexico*, pour quelques bières et beignets de fromage frit.

La marque et l'équipe Rockstar étaient en place, le gang pouvait donc se concentrer sur sa mission : publier les jeux auxquels ils rêvaient de jouer, en dépit des réserves de l'industrie entière. À côté des géants qui régnaient sur celle-ci, nos jeunes gens n'avaient que peu d'expérience et, bien sûr, ils y virent une source de motivation supplémentaire. L'objectif était ambitieux, mais qu'avaient-ils à perdre sinon leurs rêves ?

Rockstar ne se cantonnait pas à *GTA*. *Monster Truck Madness 64* était dans les tuyaux pour la Nintendo 64, ainsi que *Thrasher : Skate and Destroy* inspiré par le magazine de skateboard *Thrasher* ! Ce jeu donnait déjà une indication du style et du ton Rockstar. Au lieu d'utiliser du rock de stade pour la bande-son du jeu comme l'auraient fait beaucoup d'éditeurs à l'époque, Rockstar acquit les droits de vieux morceaux de hip-hop comme *White Lines* de Grandmaster Flash. Encore plus inhabituel : le studio lança pour l'occasion un vinyle promotionnel orné d'un idéogramme japonais.

En 1999, *GTA* avait dépassé le million d'exemplaires vendus, mais restait confiné à son statut *underground*. Sur PC, les héritiers de *Donjons & Dragons* (comme *Asheron's Call* et *EverQuest*) et les jeux de tir (*Quake*, *Unreal Tournament*) régnaient en maître sur la production. Sur consoles, on en restait aux valeurs sûres : zombies (*Resident Evil*), singes en peluche (*Donkey*

Kong 64) et adaptations de films (*Star Wars Episode 1 : La Menace fantôme*).

Mais Rockstar ne comptait pas abandonner sa caricature de la société moderne. Arriva donc *Grand Theft Auto : London 1969*, une extension pour le GTA original. Sam put ainsi replonger dans l'atmosphère de son enfance et livrer une version virtuelle de *La Loi du milieu*. « Dans les années soixante, Londres était séduisante, glamour et branchée mais aussi plus dangereuse que jamais », rappela-t-il en annonçant le jeu.

Sam avait d'autres arguments à mettre en avant. Il se présenta devant Matt Diehl, journaliste du magazine *Spin*, avec les cheveux longs et une barbe digne des Beatles période *White Album* : « Dans une mission, vous devez transporter de la drogue pour un membre du Parlement, puis vous rencontrez sa prostituée favorite... D'ailleurs, il y a aussi des prostitués hommes dans le jeu ! » Tout cela faisait partie de son plan. « Nous voulons faire des jeux adaptés à leur public. Dans la plupart des jeux, vous êtes Tommy le lutin agile qui tue le dragon. Vous en parlez à vos amis et vous dites « Ouah, je viens de tuer un dragon ! » Super. Mais imaginez-vous plutôt en train de dire « Hé, je viens de voler une cinquantaine de voitures avant de m'enfuir à deux cents à l'heure. » Ça fait quand même plus sérieux, non ? »

Dans le même temps, Rockstar commençait à travailler à une véritable suite, *GTA2*. S'inspirant du film *Blade Runner*, l'action prenait place dans une ville américaine fictive du futur proche. On y trouverait le bar *Disgracelands*, un repère de sosies d'Elvis Presley, ainsi qu'un hôpital psychiatrique plein à craquer. La police ne serait plus seule à traquer le joueur, il y aurait aussi le FBI et même l'armée.

Mais, aux yeux de Sam, l'idée la plus importante était celle des gangs. Les personnages déambulant dans les rues ne seraient plus de simples passants. Sept groupes criminels bien identifiés se partageraient les trois quartiers de *GTA2*. Désormais, le joueur répondrait au téléphone et se verrait attribuer des missions par les différents gangs. Comme dans le film *Les Guerriers de la nuit*, chaque gang aurait son propre style : les Loonies, symbolisés par un *smiley* en larme, particulièrement violents et spécialistes du meurtre et des explosifs ; les Rednecks, représentés par le drapeau des États confédérés et les gros camions ; ou encore les Hare Krishna, de retour avec leurs chants insupportables.

En fonction des actions du joueur, les différents gangs offraient des récompenses ou lançaient des expéditions punitives. Rockstar utilisa un slogan rappelant les films de gangsters : « Rien n'est plus important que le respect. » Le jeu prenait des allures autobiographiques, comme l'expliquait King : « Quand nous étions adolescents, nous avons côtoyé des gangs. Et aujourd'hui, nous formons notre propre gang chez Rockstar. Les gangs du jeu viennent de nos expériences. »

Le destin de *GTA* était maintenant entre les mains de Rockstar. À Dundee, Jones et son gang à lui avaient de plus en plus de pression sur les épaules.

Les quatre ans de développement anarchiques mais stimulants du premier *GTA* n'étaient plus qu'un souvenir. L'adolescent turbulent Rockstar avait toujours des comptes à rendre à son parent Take-Two. L'urgence de la rébellion apporta son lot de tensions.

Entreprise cotée en bourse, Take-Two avait des échéances à respecter vis-à-vis de ses actionnaires et imposa donc une date de sortie pour *GTA2* : le 28 octobre 1999. DMA se retrouva ainsi avec à peine douze mois pour développer le jeu avec un budget d'un million de dollars. Réaliser un jeu à succès demande énormément de temps, dans la mesure où les développeurs doivent programmer un monde crédible à partir de rien, puis en tester toutes les possibilités. Les semaines de six jours (appelées *crunch time* dans le milieu) devinrent l'ordinaire. Jones ne faisait plus ses jeux dans son coin, l'équipe comptant jusqu'à trente-cinq personnes.

Sam avait beau jouer les rebelles, il travaillait aussi dur, si ce n'est plus, que n'importe quel type en costume de Take-Two. C'était sa façon de faire ; la volonté d'un forçat au travail, au service d'une vision rebelle. Sam et les autres se rasaient la tête lors des périodes de *crunch*, en signe de solidarité (puis se laissaient repousser les cheveux une fois le jeu sorti).

L'équipe arrivait à huit heures du matin et ne repartait qu'à dix heures du soir. Sam arrivait toujours en premier et était toujours le dernier à quitter les bureaux. Producteur chez Rockstar, Marc Fernandez comparait Sam à un *quarterback* de football américain, le capitaine d'équipe qui montre toujours l'exemple : « Sam tenait à ce que tout le monde sache qu'il était le plus bosseur de tous. Il se dévouait tellement à la tâche que personne ne pouvait remettre ses critiques en question. »

L'équipe new-yorkaise était de plus en plus soudée, et une sorte de guerre des gangs commença entre Rockstar et DMA. Producteur chez DMA, Paul Farley se souviendra plus tard : « Pour eux, Dundee n'était plus qu'un trou perdu d'Écosse. Le courant ne passait plus très bien. »

Jones avait d'autres raisons de se sentir délaissé. DMA allait à nouveau changer de mains avec le rachat de Gremlin Interactive (compagnie avec laquelle DMA avait fusionné en 1997) par l'éditeur français Infogrames pour 24 millions de livres. Infogrames ambitionnait de devenir le « Disney des jeux vidéo », ce qui ne laissait que peu de place à *GTA* dans son catalogue.

« Oh non » lâcha Jack Thompson devant CNN. Nous étions le 20 avril 1999, peu avant midi. Notre croisé anti culture se trouvait dans sa maison d'une banlieue tranquille de Coral Gables. Son jeune fils Johnny jouait dans le jardin. Sa femme gagnait bien sa vie en tant qu'avocate et Thompson restait donc à la maison pour s'occuper de Johnny. Mais il gardait toujours un œil sur le déclin moral de l'Amérique et sa prochaine mission.

Ce jour était arrivé. Thompson regardait avec horreur les adolescents terrifiés qui sortaient du lycée de Columbine. La tuerie qui venait d'avoir lieu faisait le tour des télévisions du monde entier, et des millions de parents

essayaient de trouver une explication à ce crime injustifiable. Tous cherchaient quelque chose à blâmer, quelque chose pour s'assurer que cela n'atteindrait jamais leurs familles. Thompson avait sa réponse : les jeux vidéo.

Depuis ses victoires contre les rappeurs 2 Live Crew et Ice-T, Thompson s'était bâti une réputation d'adversaire acharné qui s'appuyait sur trois forces : la maîtrise du droit, une certaine aisance avec les médias et, surtout, une inlassable volonté. Son outil de travail favori était son fax, qu'il utilisait pour inonder les médias de communiqués.

Il visait désormais l'industrie du jeu. Cette nouvelle obsession datait du mois de mars 1998. À Paducah, dans le Kentucky, le jeune Michael Carneal (quatorze ans) ouvrit le feu sur ses camarades de classe lors d'un cours de catéchisme. Thompson apprit que Carneal jouait à des jeux violents comme *Mortal Kombat* ou *Doom* et attaqua leurs éditeurs en justice pour défendre trois des victimes du drame.

Thompson annonça lors d'une conférence de presse : « Nous visons Hollywood et l'industrie du jeu vidéo. » Le hamster était cuit à point. Thompson fut invité par l'animateur du *Today Show*, Matt Lauer. Il avertit alors que la tuerie de Paducah ne serait pas la dernière. Une semaine plus tard, Columbine était touchée, faisant de Thompson un interlocuteur d'autant plus crédible.

Tout de suite après la tuerie, Thompson appela le bureau du shérif qui se trouvait près de Columbine : « J'ai fait de nombreuses recherches sur le drame de Paducah, et je pense que ces incidents sont dus aux jeux vidéo violents, qui lobotomisent les adolescents et leur apprennent à tuer. ». Le lendemain, les médias relayèrent l'information selon laquelle le jeu *Doom* avait été retrouvé chez Eric Harris et Dylan Klebold, les auteurs du massacre.

Pour Doug Lowenstein, qui dirigeait l'Interactive Digital Software Association à Washington, Thompson avait allumé une mèche dévastatrice. Depuis les audiences de 1993 sur *Mortal Kombat*, Lowenstein avait toujours réussi à convaincre les politiciens de ne pas censurer les jeux. Ancien journaliste à New York, il avait le Premier Amendement « dans les veines », selon ses propres termes, depuis ses débuts dans le journal de son lycée. Certes, il protégeait les manifestations néonazies, mais cela permettait aux développeurs de sortir les jeux qu'ils voulaient. « C'est l'essence même de la libre expression, disait-il. On ne transige pas avec la liberté d'expression. »

Bon orateur, intelligent, atteint de calvitie précoce et toujours impeccablement habillé, Lowenstein représentait la bonne conscience d'une industrie encore considérée comme immature. Mais, ces dernières années, ses succès à Washington n'avaient pas été sans conséquences. Suite aux audiences Lieberman, l'industrie s'était dotée de son propre organisme de classification, l'ESRB, et restait constamment à l'écart de tous les débats culturels.

Lowenstein commentera plus tard : « Columbine a absolument tout

changé. D'un seul coup, nous étions revenus à la case départ, les pires stéréotypes sur notre industrie sont ressortis, avec encore plus de poids. Nous avions déjà livré des batailles, mais là, nous entrons en guerre. »

Il sentait parfaitement ce qui allait se jouer : l'interdiction de certains jeux décidée au niveau fédéral, voire national. Bien entendu, Lieberman demanda l'ouverture d'une enquête auprès de l'industrie peu après Columbine. Le président Clinton s'en mêla, ordonnant une enquête sur la classification des jeux. Pour Lowenstein, l'enjeu dépassait son propre secteur : « Accepter l'interdiction de contenus violents nous conduira à l'abus de censure, à un niveau jamais vu dans ce pays. »

Avec Thompson menant le combat à la télévision, Lowenstein eut le sentiment de perdre la bataille sur le terrain le plus influent : les médias. Une semaine après Columbine, Lowenstein dut affronter l'hostilité de l'animateur de *60 Minutes*, dans une édition consacrée au sujet des jeux violents. L'émission revint alors sur le drame de Paducah, avec le nouvel ennemi juré de Lowenstein : Jack Thompson, assis aux côtés de Mike Breen, l'avocat des victimes de la tuerie.

Invité de l'émission d'information la plus populaire des États-Unis, Thompson irradiait. C'était une opportunité unique d'imposer sa croisade au plus large public possible, et d'envoyer un message aux gens de l'industrie du jeu. Ed Bradley, l'animateur, posa la question : « Pensez-vous que ces poursuites seront réellement efficaces, face à des adversaires aussi puissants financièrement ? » Breen répondit : « Eh bien, nous n'avons qu'à trouver leurs poches.

— Et voler leur portefeuille », ajouta Thompson.

VOLEZ CE JEU !



« NE ME TOUCHEZ PAS ! » hurlait l'homme à moitié nu dans sa cage, en essayant de retirer son collier de prisonnier.

— Tais-toi, esclave ! », répondait son maître, un singe fumant le cigare, tout en tirant encore plus fort sur le collier.

Cette scène venait bien sûr de *La Planète des singes*, mais pas de ses adaptations filmées. Elle se déroulait en réalité dans notre monde, au Convention Center de Los Angeles. Le public masculin se bousculait pour photographier les femmes en bikini de cuir dans la cage. Non loin, un journaliste interviewait l'un des gorilles. « J'ai toujours aimé chasser les humains, confiait le faux primate sur fond de révolte de ses esclaves. J'aime particulièrement les traquer dans les champs de maïs, ça oui ! »

Cette attraction promotionnelle pour un nouveau jeu *Planet of the Apes* faisait partie de l'Electronic Entertainment Expo (E3), le carnavalesque rassemblement annuel de l'industrie du jeu vidéo. Durant trois jours du mois de mai 1999, plus de soixante-dix mille joueurs du monde entier vinrent découvrir et tester les dernières nouveautés. Plus de mille neuf cents jeux présentés par quatre cents compagnies se dévoilaient sur des écrans géants ou des stands aménagés comme des plateaux hollywoodiens.

Les éditeurs ne reculaient devant aucune dépense pour éblouir le public et prendre l'ascendant sur la concurrence. Sur l'immense stand d'Electronic Arts, les joueurs s'agglutinaient pour assister au combat entre les catcheurs Diamond Dallas Page et Sting, venus promouvoir le dernier jeu estampillé *World Championship Wrestling*. Le jeune acteur du nouveau film *Star Wars Episode 1* assurait la publicité de ses adaptations sur consoles. À travers les allées grouillantes du salon, toutes les stripteaseuses de Los Angeles semblaient s'être donné rendez-vous pour incarner des personnages de jeu comme Lara Croft. David Bowie, venu présenter le jeu français *The Nomad*

Soul, dont il avait composé la bande-son, ne cachait pas son enthousiasme : « Oui, bien sûr que je connais *Tomb Raider*, je suis tombé amoureux de Lara comme beaucoup d'autres joueurs. »

Ça y était. Les jeux vidéo étaient devenus sexy, et beaucoup voulaient leur part du gâteau. Les nouvelles technologies étaient plus que jamais dans l'air du temps. La « bulle Internet », comme on l'appellera plus tard, avait porté un coup à l'économie traditionnelle et sacrifié de nouveaux millionnaires aux looks d'adolescents. À lui seul, Bill Gates pesait 100 milliards de dollars. Les jeux vidéo connaissaient le plus fort taux de croissance de l'industrie du divertissement, avec 64 % lors des trois années précédentes. Rien qu'aux États-Unis, le chiffre d'affaire, allait atteindre sept milliards de dollars et dépasser les revenus générés par les salles de cinéma.

Et pourtant, jamais les jeux n'avaient semblé plus incompris. Moins d'un mois après la catastrophe de Columbine, les jeux vidéo se retrouvaient pris entre les feux de la guerre culturelle. La croisade de Thompson touchait désormais Capitol Hill, où le sénateur Sam Brownback mit le milieu à l'épreuve lors d'une audience du comité des affaires commerciales du Sénat américain. « Un joueur ne fait pas qu'assister à la violence, il y prend activement part, avançait-il. Plus il fait de victimes, plus il marque de points ». Un amendement aux lois sur la criminalité des mineurs fut ainsi adopté par le sénat au sujet du marketing des jeux violents.

Lowenstein répondit méthodiquement aux critiques, mettant en avant le grand nombre d'adultes (et de mères) qui achetaient des jeux. « Ce ne sont pas les jeux qui déclenchent la haine des individus, déclara-t-il à *Time*. L'industrie du jeu n'a rien à se reprocher. » Cela dit, les journalistes présents à l'E3 eurent toutes les peines du monde à trouver des interlocuteurs acceptant d'aborder le sujet. Une conférence-débat intitulée « Éthique et divertissement : vers la maturité ? », prévue lors de l'événement, fut ainsi annulée.

De leur côté, les gars de Rockstar Games étaient bien loin de toutes ces préoccupations, trop concentrés sur leur prochain coup d'éclat. Lieu hautement symbolique de l'industrie, l'E3 était l'occasion idéale de marquer les esprits. Sam et ses camarades déambulèrent donc aux côtés des Pokémons géants et des gorilles de *La Planète des singes* en... survêtements. Des survêtements toutefois conçus spécialement par l'artiste graffeur Hanes et floqués du logo R*. Une certaine idée de la mode qui passait au-dessus de bien des visiteurs de l'E3. « Tout le monde s'en foutait, mais pas nous, commenta King. Nous nous considérons comme un collectif d'artistes ! Et nous étions tellement passionnés ! ».

Et les artistes prenaient de l'assurance. *GTA : London 1969* entra directement à la première place des ventes au Royaume-Uni, suivi par le *GTA* original. Plus fort encore, *GTA* était resté dans les vingt meilleures ventes soixante-quinze semaines consécutives, performance rarissime dans une industrie où la majorité des ventes s'effectuent lors des premières

semaines d'exploitation. « La franchise *Grand Theft Auto* fait preuve d'une longévité exceptionnelle pour une série de jeux vidéo », se vantait Sam dans un communiqué de presse. Rockstar avait même conclu un accord pour adapter *GTA* aux consoles familiales Game Boy et Nintendo 64.

Avec *GTA2* prévu pour octobre, l'invasion anglaise ne faisait que commencer. Mais la stratégie du gang n'était pas tant de promouvoir ses jeux à l'E3 que de vendre la marque Rockstar. Cette approche renvoyait Sam à ses amours de jeunesse : « Le public se passionne aujourd'hui pour les jeux comme j'ai été passionné par Adam Ant, David Bowie ou Abba. Il s'investit dans cette passion et s'attend à trouver le même degré d'investissement du côté des créateurs. »

Au lieu d'une présentation conventionnelle, *GTA2* fut révélé par une campagne façon Def Jam. L'équipe Rockstar apposa des autocollants un peu partout sur le salon. L'un des commandements de Sam ordonnait de ne plus faire référence au jeu par son nom complet mais par ses initiales. Des t-shirts portant uniquement le logo *GTA2* furent imprimés. Le jeu comportait par ailleurs des clins d'œil à d'autres titres, comme lorsque le héros recevait sur son portable un message d'une certaine Lara, le remerciant pour la nuit torride qu'ils avaient passée. Certains joueurs trouvèrent aux quatre coins du salon des sacs plastique remplis de pilules arborant le logo *GTA*. Rockstar, sur ce dernier point, n'a jamais reconnu avoir été derrière la manœuvre.

Dans les rues bordant le Convention Center, Sam et ses acolytes sympathisèrent avec l'équipe de Gathering of Developers, une autre filiale de Take-Two Interactive. Ensemble, ils transformèrent un parking en squat rock'n'roll surnommé « La "par terre" promise ». La bière y coulait à flots, des groupes de musique jouaient et plusieurs strip-teaseuses y déambulaient en uniforme d'écolière. King ne put résister à la tentation de se prendre en photo avec un autre type qui avait piqué la tenue d'une des « écolières », en train de faire semblant de sniffer une montagne de coke à l'aide d'une carte American Express dorée.

Loin de cette ambiance décontractée du bulbe, les journalistes devaient prendre rendez-vous avec Rockstar pour essayer *GTA2* à huis-clos. Le jeu tranchait radicalement avec les univers *Donjons & Dragons* de la plupart des jeux du salon. Dans les rues futuristes de *GTA2*, les joueurs retrouvaient malgré tout leurs marques, acceptant des missions et écrasant des piétons en voiture.

Brian Baglow, désormais *lifestyle manager* de Rockstar, assurait les présentations et vantait les nouveautés de cet épisode : gangs, meilleures missions et meilleurs graphismes. Sam était de plus en plus ambitieux, et Baglow devait satisfaire son appétit grandissant de critiques prestigieuses. La presse jeux vidéo ne suffisait plus, il fallait désormais capter l'attention de magazines branchés comme *Face* et *Dazed and Confused*.

Le cirque qui entourait les interviews de Sam et Donovan n'avait rien à envier à celui d'un groupe de rock comme Oasis. Les deux compères s'en

donnaient à cœur-joie. « Vous pouvez simplement vous adosser à un mur pour regarder deux gangs s'affronter en fumant une cigarette. Oui, le personnage peut fumer dans le jeu. » La plupart des éditeurs fuyaient les médias suite au drame de Columbine, mais Rockstar, au contraire, fonçait tête baissée dans le tourbillon. « Nous nous adressons aux 99,9 % de la population qui ne prévoient pas de tuer qui que ce soit dans les deux prochaines semaines », ironisait Donovan.

Autre procédé inhabituel pour une boîte de jeux : Rockstar réalisa un court-métrage pour promouvoir *GTA2*. King produisait sans le moindre budget officiel, et l'équipe tenta malgré tout de tourner sa version des *Affranchis*, le film de Scorsese. Foreman et King dénichérent une armurerie quasi clandestine de New York pour acheter les « accessoires » nécessaires. Lorsque le vendeur alluma la lumière de sa boutique, les deux producteurs en herbe aperçurent des étagères pleines de MP5, M16 et M60. Foreman le regrettera presque, plus tard : « La plupart des développeurs ne se retrouveraient jamais à faire une connerie pareille. »

Le film fut tourné à Brooklyn, avec une équipe réduite et sous une pluie battante. Sans les autorisations nécessaires (mais étaient-ils seulement au courant de leur existence ?), le gang effraya les habitants et se fit chasser du quartier. L'histoire parvint aux oreilles de Sam et Donovan, furieux d'apprendre que King avait dépensé la bagatelle de 150 000 dollars et des poussières. Donovan finira néanmoins par jouer le jeu, se laissant attacher à une chaise déguisé en Hare Krishna, faussement tabassé par de faux voyous. Dan envoya une photo de la scène au site de fans *Gouranga*, qui la publia immédiatement.

À l'E3, l'accueil réservé à ce chef-d'œuvre incompris du septième art fut des plus glacials. Pour qui se prenaient ces soi-disant rock stars ? Malgré son succès d'estime, *GTA* était encore loin du phénomène grand-public. Sur le salon, d'autres éditeurs présentaient des jeux pour la future PlayStation 2, comme la simulation automobile photoréaliste *Gran Turismo*. *GTA2* semblait dépassé avant même sa sortie. Un journaliste parla de ses « graphismes 2D à peine plus excitants qu'un plateau de jeu d'échecs ».

Pas découragé pour autant, Rockstar poursuivit sa campagne provocatrice pour *GTA2* après l'E3. Sûrs de leur fait, Sam et les cofondateurs du label insistèrent pour tout gérer eux-mêmes au lieu de recourir à une société externe. Dan affirmait : « Il s'agit d'une œuvre culturelle, et nous sommes de loin les mieux placés pour la mettre en valeur. » Après tout, Sony avait cartonné grâce à ses campagnes audacieuses, avec notamment cette pub montrant un jeune couple torse nu, doté de touches de manette PlayStation à la place des tétons.

Mais, par excès de confiance, peut-être, Sam et les autres allèrent trop loin dans la controverse. La jaquette du jeu montrait simplement une voiture sur fond noir, accompagnée de la phrase « Volez ce jeu ». Ce slogan se retrouva sur des panneaux d'affichage, des bus et dans des pubs télé. Il fut

également question de l'apposer au bord d'un terrain de foot du championnat anglais. Un partenariat fut signé avec le Monster Truck Tour. Les revendeurs, hostiles à cette incitation au vol, ne goûtèrent pas vraiment la plaisanterie. L'un d'eux menaça de n'acheter aucun exemplaire du jeu si cette pub était maintenue.

L'équipe marketing de Donovan fit de son mieux pour rattraper le coup. Une petite fortune fut dépensée pour imprimer des autocollants « Censuré » destinés à masquer la mention « Volez ce jeu. » Baglow s'inquiéta de ces rebondissements et se vit répondre qu'il s'agissait de « guérilla marketing ». « Vous ne faites pas de guérilla marketing, répliqua-t-il, vous faites de la merde ».

Mais le coup de grâce restait à venir. Une rumeur commença à courir, selon laquelle un ex-employé rancunier de Rockstar aurait mis en ligne un site intitulé *Fuckstar*. L'équipe ne tarda pas à trouver la page en question, qui arborait une version altérée du logo Rockstar avec, en fond sonore, le bruit d'une chasse d'eau. Sam et Dan sautèrent au plafond.

Un détective fut engagé pour enquêter sur l'affaire et ce qu'il découvrit avait de quoi étonner. Non seulement le site était bidon, mais en plus il était l'œuvre d'un responsable marketing de Rockstar, qui pensait faire parler du jeu grâce à son plan curieusement élaboré. Son idée consistait à faire croire qu'un employé de Rockstar avait trouvé la mort, assassiné par un véritable gang, alors qu'il faisait des recherches pour *GTA2*. Et que, bien entendu, Rockstar avait couvert l'incident en faisant passer *Fuckstar* pour l'instrument de vengeance de l'employé prétendument viré. L'arnaque était si complexe qu'elle en devint contre-productive. Cachée aux frères Houser pour plus de crédibilité, elle s'ajouta à la liste des fiascos marketing de la jeune compagnie.

Pour Baglow, ces échecs montraient à quel point Rockstar pouvait perdre les pédales : « Sur *GTA2*, nous avons engagé des pros de la communication et tenté de susciter la polémique, mais rien ne s'est passé comme prévu. Nous nous rêvions en maîtres des illusions tirant les ficelles dans l'ombre, mais en réalité on faisait des trucs sans trop réfléchir avant de se dire "Et merde !" ».

Dave Jones avait reçu beaucoup de surnoms depuis ses débuts dans l'industrie du jeu. Génie. Goldenboy. Spielberg. Mais pendant que Rockstar alimentait la polémique autour de *GTA2* aux États-Unis, Jones se découvrit un nouveau sobriquet : enculeur de moutons. Son origine se trouvait dans un nouveau jeu DMA appelé *Tanktics*. Les joueurs devaient y construire des tanks à partir de pièces toutes plus farfelues les unes que les autres. Dont des moutons, source d'énergie.

Lorsqu'elles entendirent parler de *Tanktics*, les associations de défense des animaux montèrent au créneau. Un porte-parole s'émouvait ainsi : « Je suis sûr qu'ils auraient pu trouver autre chose pour rendre le jeu

intéressant. » Un producteur de DMA répondit : « Il n'existe aucune preuve selon laquelle l'utilisation d'un mouton dans un jeu aurait inspiré des tueurs en série. »

Tout cela en valait-il vraiment la peine ? Oh, certes, Jones roulait sur l'or, et en Ferrari, s'il vous plaît. *GTA* trustait la tête des ventes et les geeks de Dundee portaient des survêtements Rockstar, que leurs mères empruntaient parfois pour sortir le chien. Mais Jones se fichait d'être une star. Il restait méfiant à l'égard des médias, n'était pas à l'aise dans la lumière de la célébrité. Ce qui l'intéressait, au fond, était de créer le jeu le plus innovant possible.

Il invita un jour un journaliste pour lui présenter le projet de ses rêves. Une ville virtuelle. L'idée initiale de *GTA* avant que celui-ci ne se perde dans le monde du crime. Jones allait revenir à ses fondamentaux. Contrairement à *GTA*, ce nouveau monde laisserait les joueurs faire ce qu'ils voudraient, le mal, mais surtout le bien. Jones compara son idée à « une version informatique du *Truman Show* ».

Ce jeu encore anonyme cristallisa les tensions entre Jones et Sam. Selon le premier, toutes les postures de stars du rock n'y changeraient rien ; le gang de Rockstar était, fondamentalement, composé de faux rebelles et de vrais commerciaux. Ils pouvaient toujours se prendre pour les ados turbulents de *Take-Two*, ils finiraient par faire la même chose que leurs parents. Jones remarquera plus tard : « Il y avait des tensions, c'est certain. Pour moi, la création d'un jeu doit être soumise à une exigence de qualité. Mais eux, ils ne pensaient qu'à leur *deadline*. » Selon lui, *GTA2* était la preuve de son analyse : une suite sans âme, développée à la va-vite pour capitaliser sur le succès du premier.

Le point de vue de Rockstar était évidemment différent. L'idée était de réaliser les meilleurs jeux possibles, point final. Jones avait vendu sa société, et le gang de New York commençait à perdre patience. Surtout, il souhaitait emmener *GTA* vers une nouvelle direction, ou plutôt trois. En visite chez DMA, Sam remarqua un programmeur qui manipulait une « version 2,5D » du jeu. Il n'en crut pas ses yeux. La vue aérienne de *GTA* bascula soudainement vers une perspective isométrique. On mesurait désormais la hauteur des bâtiments, au plus près des rues. Sam se sentit immergé dans le décor. Il s'écria : « Mec, si on arrive à faire ça en vraie 3D, mais ce sera de la folie ! »

La folie n'était plus très loin. En septembre 1999, *Take-Two* racheta DMA à Infogrames pour onze millions de dollars. Lassé des changements de direction, Jones empocha son argent et partit fonder une nouvelle société. Dans les semaines qui suivirent, Jones et Sam se disputèrent les anciens employés de DMA, dont la majeure partie finira par rejoindre Rockstar. *Take-Two* s'assura ainsi des droits des futurs jeux *GTA* et une équipe dédiée s'installa à Édimbourg. Le destin de *GTA* était entre les mains de Rockstar.

LA FÊTE

COMMENT AVEZ-VOUS entendu parler de Rockstar Loft ? Pourquoi voulez-vous y aller ? Qui emmèneriez-vous ? Qu'est-ce que vous n'aimez pas dans la vie nocturne à New York ? Quel est votre film préféré des deux dernières années ? Quel est votre DJ favori ? Quel a été le plus beau jour de votre vie ?

Durant l'automne 1999, les habitués des boîtes de nuit new-yorkaises attendaient devant des cabines téléphoniques pour répondre à ces sept questions du mieux qu'ils pouvaient. Ils avaient au préalable appelé un numéro figurant sur des prospectus annonçant une mystérieuse soirée nommée Rockstar Loft. L'emplacement des cabines à surveiller leur fut communiqué. Dans le but, pensaient-ils, de découvrir le lieu mystérieux et secret de la fête. Mais, en écoutant la jeune voix leur poser toutes ces questions, ils comprirent que les organisateurs avaient sans doute autre chose derrière la tête.

En lançant cet événement, le gang de Rockstar Games avait effectivement une idée bien précise. Ses membres avaient été déçus en découvrant les clubs de New York, suite à leur arrivée. « En réalité, il n'y avait pas grand-chose à faire le soir », se désolait Sam. Ces clubs, comme l'industrie du jeu, n'étaient pas assez audacieux à leur goût. Ils décidèrent donc de monter leur propre soirée avec l'aide d'un sponsor.

Voir un studio de jeux vidéo se lancer dans l'organisation de soirées semblait complètement hors-sujet, mais c'était le genre de stratégie qui plaisait aux ambitieux développeurs. Rockstar devait devenir une marque porteuse d'un style propre, avec notamment une ligne de vêtements signée Haze (marque ciblant les 18-30 ans dans les magasins *Urban Outfitters* du Royaume-Uni) et une présentation du « film » *GTA2* dans des festivals de cinéma.

Le questionnaire du Rockstar Loft servait à faire le tri entre joueurs et punks. « *Fatboy Slim* est la pire réponse » à la question du DJ favori, avertit

Donovan en s'adressant à Zev Borow du *New Yorker*. « Quelqu'un peut répondre *Luke la main froide* et un autre peut dire *Coup de foudre à Notting Hill*, mais celui qui dira *Notting Hill* peut très bien être le plus allumé des fêtards. » Sam ajouta : « Pour nous, les pires sont ceux qui disent "Je suis ceci et cela, je possède telle société ou tel label, alors vous devez m'inviter." Nous avons donc fait beaucoup de mécontents. »

Sam, hirsute et barbu, et Donovan, grand et chauve, cultivaient une certaine image pour personnifier leurs jeux. Le magazine branché *Raygun* leur rendit visite, et ils en donnèrent pour son argent au photographe, posant sur les toits en t-shirts bleus identiques et lunettes de soleil, Sam mimant un cri strident. Puis Sam montra la couverture d'un magazine avec deux hommes en costume. « Ça, c'est l'industrie du jeu », commenta-t-il d'un air condescendant avant de se pointer du doigt, lui et Donovan ; « Ça, par contre, ce n'est pas l'industrie. » Donovan compléta : « Nous voulons nous éloigner du cliché genre l'ado grassouillet qui vit au sous-sol et se nourrit exclusivement de pizzas. Nous cherchons à élever le niveau des jeux pour qu'ils conviennent à tous ».

Pour la sortie de *GTA2* le 25 octobre 1999, Sam se rendit à Londres. Steve Poole du *Guardian* le trouva tout excité, comme si revenir là où tout avait commencé (son enfance, St Paul, BMG) l'animait d'une énergie nouvelle. Les deux hommes se retrouvèrent dans un petit restaurant pour une interview. Sam commanda une assiette de frites, qu'il s'empressa de tremper dans le ketchup. Il était, tout entier, dans son rôle de rock star. Il raconta à Poole une virée dans un bar de New York, au cours de laquelle il avait abordé une fille. Elle lui dit : « Mes amis jouent tous au même jeu en ce moment, et ils n'arrêtent pas d'en parler. Tu ne pourrais pas m'aider ?

— C'est quoi ce jeu ?

— *Grand Theft Auto*. »

Sam et elle sortaient ensemble depuis. À l'écouter, même les femmes de la police faisaient partie de ses groupies. « J'en ai rencontré au NYPD [New York Police Department], et elles m'ont dit "Ton jeu est OK". Je leur ai donc demandé "Et le fait qu'on puisse tuer des flics ?" Et elles m'ont répondu : "Tu sais quoi ? Il y a un paquet de gens là-dehors qui essaient de tuer des flics, et on préfère de loin qu'ils le fassent dans ton jeu plutôt que dans la rue". »

Nos apprenties rock stars étaient bien décidées à goûter à leurs premiers moments de gloire. Pour le lancement de *GTA2*, Rockstar organisa une grande soirée dans le quartier d'East End à Londres. Des rumeurs annoncèrent la présence du parrain anglais Freddie Foreman, mais celui-ci avait décliné l'invitation, si invitation il y avait eu. Il s'en expliqua, un rien faux-cul : « D'après ce que j'ai entendu, ce jeu encourage nos jeunes à voler et à tuer leurs semblables sans distinction, et c'est une chose que je ne peux pas cautionner. »

Tout semblait fonctionner comme prévu. La démo de *GTA2* fut téléchargée plus d'un million de fois en trois semaines. Take-Two annonça la

mise en rayon de 1,2 million d'exemplaires, espérant glaner 33 millions de dollars avant la fin de son année fiscale.

Sam revint à New York pour la première soirée Rockstar Loft, le samedi 30 octobre 1999. Cinq cents personnes furent retenues sur plusieurs milliers de candidats. Les élus se précipitèrent à Chelsea, leur précieux ticket rose à la main. Donovan avait choisi un DJ parisien pour l'occasion. La nuit promettait d'être longue.

Au réveil, la gueule de bois était plus intense que prévu. Le *New York Times* évoqua le Loft comme « la soirée élitiste des anti-élite », en raison du videur à l'entrée et des plateaux de fruits à l'intérieur. Sam fulminait. « Tout ce qu'ils trouvaient à dire, c'était qu'il y avait des geeks en t-shirts Ralph Lauren à nos soirées. Faut vraiment être langue de pute, quand même ». Mais cette expérience le ramena à la réalité. Ils s'appelaient Rockstar *Games*, après tout, pas Rockstar Parties. Ils devaient se concentrer sur les jeux. Sam reconnaîtra plus tard : « Toutes ces activités annexes étaient très importantes pour nous, mais nous avons réalisé à quel point le métier de développeur pouvait être exigeant. Nous devons passer aux choses sérieuses. »

L'euphorie du lancement retombée, le retour à la réalité fut un peu rude. Sam reçut la visite surprise de deux décideurs de Take-Two. Ils n'aimaient pas *GTA2*. Les rock stars avaient quelque peu surestimé leur succès. Mais les chiffres étaient là. Les critiques se montrèrent tièdes et les ventes décevantes. Au même moment, *Driver*, un jeu au concept proche de *GTA*, obtenait de très bonnes notes uniquement (selon Sam) grâce à ses graphismes de meilleure qualité.

Rockstar avait sa part de responsabilité. Le gang s'était vu trop beau et avait perdu de vue l'essentiel. Mais ses membres voulurent tirer les enseignements de cette leçon. « Une leçon d'humilité » reconnut Sam devant Dan. « Ne t'endors pas sur tes lauriers, ne tiens rien pour acquis. Voilà ce qu'on a appris. » *GTA2* n'avait pas atteint les objectifs du studio, il était donc temps de repousser les limites encore plus loin.

Plus question de s'éparpiller. Ryan Brant, le fondateur de Take-Two, parti de rien pour intégrer les vingt premiers éditeurs de l'industrie, visait désormais les dix premières places. Après Sam à la supervision des jeux, Brant trouva son nouvel homme de la situation en la personne de Paul Eibeler, le nouveau PDG de Take-Two. Originaire de Long Island, présentant bien et parlant avec un accent new-yorkais à couper au couteau, Eibeler avait fait ses armes en vendant des cloueurs pour Black & Decker avant de rejoindre l'industrie informatique. Pragmatique dans tout ce qu'il faisait, il considérait les agrafeuses et les jeux vidéo de la même façon : comme des produits de consommation.

Take-Two continuait d'innover. Eibeler parvint à placer des pubs pour ses jeux dans les cinémas, avant les films. Grâce à l'introduction de sa société en

bourse, Brant avait racheté d'autres compagnies, du distributeur de DVD à l'éditeur de jeux de niche. Il investit également à hauteur de 19 % dans un petit développeur appelé Bungie, qui travaillait à l'époque à deux titres : le jeu de tir *Oni* et un petit jeu de science-fiction du nom de *Halo* (dont la démo avait impressionné Brant et Eibeler).

La prospérité de la maison mère enhardissait Sam à nouveau. Un jour, il vint au bureau en portant un t-shirt EA Sports (le label d'Electronic Arts qui sort tous les ans une nouvelle version de *FIFA* et qui symbolise la machine de guerre mise en place par le géant américain). « Je vais bientôt travailler pour EA ! », plaisanta-t-il.

Grâce à son enthousiasme sans borne, Sam constitua son équipe de rêve. Sa philosophie lui dictait de prendre tout son temps pour ne recruter que les meilleurs, ceux qui partageaient la culture, la force de travail et le grain de folie du studio. Sam dénicha deux nouveaux protégés : Jeremy Pope et Marc Fernandez.

Pope, jeune testeur volubile, accepta un salaire moindre pour rejoindre le groupe de ses rêves. « On va gagner, lui promet Sam, nous serons le Def Jam des jeux vidéo et personne ne nous arrêtera ! » Les deux nouveaux collaborateurs testèrent les dernières sorties PlayStation jusque tard dans la nuit. Sam finissait par halluciner : « Non mais tu le crois, ça ? Ils font toujours les mêmes jeux pour gamins. Nous, on va faire des jeux pour adultes, des jeux pour nous. »

Fernandez se destinait dans un premier temps à une carrière de cinéaste à l'université de New York. Son amour du septième art plut évidemment à Sam, même si ses goûts étaient plus exigeants ou disons, moins grand public. Sam le lança sur le sujet : « *Top Gun ! Le Flic de Beverly Hills !* C'est ça qui envoie !

— Ah, pourquoi ça ? demanda Fernandez.

— Parce qu'à l'arrivée ce sont ces films qui parlent aux gens. Crois-moi, il vaut mieux faire de l'art qui parle au grand public que de l'art qui parle à cinq personnes. » Sam lui parla alors du film *Heat* de Michael Mann et de ses séquences d'action, comme cette scène d'ouverture montrant une voiture blindée filer à toute allure dans la rue. « C'est ce genre de savoir-faire que je veux transposer dans les jeux vidéo », précisa-t-il.

Sam assigna Fernandez et Pope à la franchise de son cœur, *GTA*. Fernandez devint le « gars chargé des détails », comme il le disait lui-même, le responsable des recherches culturelles nécessaires au développement des jeux. Il devait par exemple s'assurer que la moindre portière de voiture s'ouvrait de la bonne façon. Il passait également beaucoup de temps à flâner dans les rues, prenant des photos de boutiques qui serviraient d'inspiration aux graphistes. Pope, de son côté, superviserait les innombrables heures de tests du jeu.

À nouveau, Rockstar publierait le prochain *GTA* en tant que filiale de Take-Two, supervisant la production et le marketing, tandis que le

développement proprement dit serait l'affaire des vingt-trois programmeurs de DMA à Edimbourg. Sam connaissait l'ingrédient primordial qui avait rendu le premier *GTA* un peu magique : une équipe étendue, disparate, mais surtout à l'esprit collectif. Comme il le révélera plus tard : « Tous les gens qui travaillent sur le projet, du stagiaire au producteur expérimenté, peuvent donner leur opinion. Et toutes les opinions seront écoutées avec la même attention. » Après tout, c'étaient tous des rock stars.

LE PIRE ENDROIT DE L'AMÉRIQUE

LES ROCK STARS se jetèrent sur les boîtes qui venaient d'être livrées au 575 Broadway. Ils déchirèrent sauvagement les bandes de scotch qui les tenaient fermées et en sortirent les tours noires qu'elles contenaient. Elles ressemblaient au monolithe de 2001, *l'Odyssée de l'espace*, et le gang qui s'activait autour rappelait les australopithèques du film. Une fois les câbles branchés, ils écoutèrent les disques durs démarrer avant de pousser un profond soupir. « Bon sang, lâcha Sam, qu'est-ce qu'on va faire maintenant ? »

Ils venaient de recevoir les kits de développement de la PlayStation 2 (PS2), la console sur laquelle ils allaient créer des jeux pour la nouvelle génération de machines Sony. À cette époque, les trois principaux constructeurs de consoles (Sony, Microsoft et Nintendo) lançaient de nouvelles plateformes tous les trois ou cinq ans. Joueurs et développeurs attendaient toujours la présentation d'une nouvelle technologie avec beaucoup d'impatience.

Lancée en 2000 (au Japon puis dans les autres pays), la PS2 promettait les mondes virtuels les plus vivants jamais imaginés. Grâce à un nouveau processeur central appelé « Emotion Engine », les intelligences artificielles, personnages et créatures des jeux auraient enfin des comportements crédibles et proches de la réalité. Les graphismes seraient encore plus détaillés et les animations toujours plus fluides.

De plus, la PS2 faisait tourner des DVD-ROM (en remplacement des CD-ROM) capables de stocker davantage de données, qu'il s'agisse d'animations, de musiques ou de décors. Phil Harrison de Sony vendit la nouvelle console en ces termes à Sam : « Imaginez un camion qui roule au sein d'un niveau. Soudain, la porte arrière s'ouvre et une cinquantaine de personnes en sortent pour se jeter sur vous ! »

Avec la PS2 comme outil, Sam savait exactement où il voulait aller avec le

prochain *Grand Theft Auto* : vers la 3D. Dans le domaine des jeux vidéo, le terme 3D n'a pas tout à fait la même signification qu'au cinéma, avec ses lunettes stéréoscopiques et ses pastèques qui explosent hors de l'écran. Dans les jeux, 3D désigne les mondes immersifs, profonds et vivants popularisés par des jeux comme *EverQuest* et *Tomb Raider*. Jones voulait toujours mettre en avant les mécaniques de jeu de *GTA* plutôt que ses graphismes. Mais, désormais, Sam avait les pleins pouvoirs. Mieux encore, il n'était pas nécessaire de passer des jours à développer un nouveau moteur graphique pour le jeu. Il suffisait d'en acheter un (en l'occurrence, Renderware) à une autre société.

Sam commençait à développer un talent indispensable au succès : l'intuition de ce qui allait marcher, sans pour autant renier le passé. Il avait de plus suffisamment confiance en lui pour rester fidèle à ses convictions sans jamais tergiverser. Pour le prochain *GTA*, Sam tenait à respecter ce qui avait rendu le premier jeu si spécial : la liberté, les choix, le personnage central plongé dans le monde du crime. Avec *GTA* sur PS2, Sam s'était fixé un nouvel objectif, « réaliser le premier film de gangsters interactif ».

GTA III fut conçu comme le premier volet d'une trilogie basée sur les trois villes du premier jeu : Liberty City, Vice City et San Andreas. Liberty City, inspirée par New York, où résidait Rockstar, serait logiquement la première. Au bureau, Sam parla à tout le monde des films et séries sur lesquels il comptait s'appuyer : *Guet-apens*, *Heat*, *Les Soprano*.

Parallèlement, Sam se donnait pour mission de repousser les limites du cinéma. Il abandonna les séquences filmées qu'ils avaient expérimentées sur *GTA2*, comme il s'en justifia à Fernandez : « Je ne vais pas me faire chier avec des vidéos ou des films. Tout sera fait à partir du moteur du jeu.

Pour rendre son monde 3D vivant, l'équipe loua un studio de capture de mouvement situé au chantier naval de Brooklyn. Des acteurs y seraient filmés en train de reproduire les mouvements des différentes scènes puis transférés dans le jeu sous forme d'animations. Rockstar engagea un jeune réalisateur d'origine iranienne, Navid Khonsari, pour diriger le tournage. Sam et Dan lui répétèrent leurs trois mots d'ordre pour *GTA III* : « réaliste, réaliste et réaliste ».

Garçon élégant aux cheveux courts et aux lunettes rectangulaires, Khonsari comprit qu'il devait à tout prix réussir l'action la plus représentative du jeu : le vol de voiture à la portière. Il assembla une voiture grossière à partir de sacs de sable et de barres de fer, comme s'il jouait avec de gros Legos. Il ajouta enfin des poids à la fausse porte du conducteur, afin de la rendre aussi lourde à ouvrir qu'une vraie. Les acteurs arrivèrent. Khonsari demanda tranquillement au conducteur de s'accrocher au volant comme si sa vie en dépendait. Puis il glissa discrètement à l'autre acteur de hurler à pleins poumons en courant vers la voiture. Comme prévu par le réalisateur, le conducteur sursauta sur son siège en entendant le cri qui ne figurait pas au scénario.

Peu après, Sam, Dan, King, Donovan et le reste du gang se rassemblèrent pour voir une première version du vol de voiture. Malgré leur orgueil, ils avaient encore les graphismes du premier *GTA* en travers de la gorge et espéraient enfin faire mordre la poussière à Lara Croft. Sur l'écran, la scène encore muette apparut en fils de fer, les graphismes n'ayant pas alors été finalisés. Une voiture orange arriva avec deux hommes à son bord. Puis un personnage tout bleu se précipita sur le côté, ouvrit violemment la portière et tira le conducteur à l'extérieur, avant de le projeter au sol. Paniqué, le conducteur tentait de se relever tandis que le voleur prenait le volant : « Putain de merde ! », s'exclama King.

Ça avait marché. Ils ne se contentaient plus d'observer Liberty City, ils étaient *dedans*. Ils se repassèrent la scène du vol, encore et encore, pensant que Rockstar allait conquérir l'industrie comme le voleur s'était emparé de cette voiture.

Il y a plus enivrant encore que de jouer à un jeu vidéo : en créer un. La réalité est pleine d'aléas, mais le virtuel peut toujours être contrôlé. Vous pouvez y mettre ce que vous voulez sans vous soucier du reste. Ça commence avec la ville de votre choix, que vous pouvez peupler d'habitants que vous avez imaginés. Vous pouvez ensuite placer les voitures que vous souhaitez conduire, les magasins que vous voulez fréquenter, la musique qui vous plaît et, si jamais la météo ne vous convient pas, eh bien changez donc ça aussi. Les joueurs ont beau être libres dans votre jeu, ils vivent dans votre monde.

À l'origine de *GTA III*, donc, était Liberty City, le « pire endroit de toute l'Amérique », comme l'appelait Rockstar. L'ambition était de reproduire New York. Non pas le vrai New York, mais plutôt son image, sa vision fantasmée qui, dans un sens, était aussi réelle. Liberty City fut partagée en trois zones : une section industrielle similaire à Brooklyn et au Queens ; un centre commercial évoquant Manhattan ; et des quartiers résidentiels qui ressemblaient à Jersey. En conduisant dans la ville, les joueurs croiseraient des tas de lieux uniques : marché aux poissons, laveries automatiques, armureries, garages, restaurants italiens et rues bondées.

Pour visiter tous ces endroits, l'équipe mit en place un réseau de transports complexe avec tunnels, ponts, métro et bateaux. Grâce au moteur Renderware, la PS2 put simuler une eau réactive formant des vagues obéissant à une physique réaliste. La météo pouvait changer en cours de partie, et la ville se trouvait alors sous la pluie, le brouillard ou la tempête. Et si la météo changeait, c'est que le temps passait *au sein du jeu*, vous permettant d'accomplir certaines missions de jour ou de nuit. Et quand le soleil se couchait, les rues de Liberty City devenaient moins sûres.

La puissance de la PS2 transforma radicalement l'expérience et l'exploration proposées par le jeu. Les voitures avaient une nouvelle physique prenant en compte leur taille, avec une précision incomparable par

rapport aux anciens *GTA*. Il fallait donc adapter sa conduite aux vans, voitures de sport, taxis, ambulances et camions de glace. Chaque véhicule comportait dix-huit points d'impact, pour des accidents encore plus spectaculaires. Si les premiers jeux de la série ne comptaient qu'une poignée de personnages s'exprimant de vive voix, *GTA III* en contenait plus de soixante, ce qui impliquait l'écriture et l'enregistrement de cent mille lignes de dialogues, du piéton criant « Hé, vous pourriez respecter les anciens ! » au conducteur s'inquiétant pour sa voiture : « Fais gaffe à mes roues, gringo ! »

Avec cette ville plus vivante, il fallait une histoire à la hauteur. Dan mit à profit ses études de lettres à Oxford pour rédiger méticuleusement le scénario du jeu. Le joueur prenait le contrôle de son avatar au moment où celui-ci s'échappait du camion de police qui le menait en prison. Plus de quatre-vingts missions l'attendaient alors pour monter un à un les échelons du crime, au service de gangs de plus en plus puissants.

Rockstar n'était plus obligé d'avoir recours aux cabines téléphoniques pour confier les missions. Les joueurs pourraient cette fois rencontrer leurs commanditaires en personne. Le studio programma donc des séquences cinématiques au cours desquelles le protagoniste recevait l'ordre de brûler une planque rivale ou de tabasser un traître. Ces scènes apportaient une dimension dramaturgique non négligeable à l'intrigue. Répondre au téléphone est une chose. S'introduire par la porte de service d'un bordel pour obtenir du travail en est une autre.

Pour doubler les personnages du jeu, Rockstar contacta des acteurs de renom et engagea plusieurs favoris du gang : Michael Madsen, Kyle MacLachlan, Debi Mazar... Lorsque Frank Vincent, l'un de ses plus grands héros, entra un jour dans le studio, l'équipe n'en crut pas ses yeux. Il faut dire que le gaillard avait joué dans trois films de Scorsese (*Raging Bull*, *Les Affranchis* et *Casino*) et dans *Les Soprano*. Et voilà qu'il venait jouer le rôle du parrain Salvatore Leone dans le jeu. L'acteur jeta un œil à ces Britanniques un peu fous et leur dit d'un fort accent new-yorkais : « Je n'y connais rien aux jeux vidéo. C'est quoi d'ailleurs, un jeu vidéo ? » Khonsari le rassura : « Ce n'est pas très différent d'un film. »

Pour équilibrer les phases d'exploration et les quatre-vingts missions, Rockstar choisit à nouveau de laisser une grande liberté aux joueurs. « Je pensais que les gens seraient intéressés par les deux », expliquait Dan. « On passe un certain temps à évoluer librement dans la ville... puis, quand on en a marre, on suit le scénario déterminé par les missions. » Il y avait toujours eu des garde-fous dans *GTA*, avec le fameux indice de recherche qui augmentait en fonction des crimes du joueur. Mais, dans *GTA III*, il était tout à fait possible de jouer les honnêtes citoyens, en conduisant des ambulances ou des taxis dans le cadre de missions facultatives, qui amélioreraient la réputation du personnage. Le choix du bien ou du mal revenait donc au joueur.

Pour King, le monde de *GTA III* était ouvert, mais aussi autobiographique : « Ce monde était en quelque sorte le reflet de la façon dont nos vies évoluaient en ce temps-là. Que ça lui plaise ou non, le protagoniste du jeu est du mauvais côté de la loi. Alors, au lieu d'aller sauver la princesse de son donjon, il conduit des voitures et écoute la musique qu'il aime. Nous non plus, nous ne faisons pas tout à fait comme les autres. »

Rockstar cherchait à recréer le monde du crime le plus fidèlement possible. Il était donc logique que le jeu contienne du sexe et de la violence. Des programmeurs ajoutèrent la possibilité de démembrer les piétons (avec l'arme adéquate) et de les laisser agoniser dans une mare de sang. Un jour, Pope testa une nouvelle version du jeu. Il remarqua alors un nouveau type de piéton au bord de la route. Une prostituée en talons immenses et courte veste ouverte sur son soutien-gorge. Du jamais vu dans un jeu vidéo. Il s'arrêta non loin. Elle approcha de la portière passerager. Il la laissa monter puis alla se garer dans une petite ruelle. Il vit alors son compteur d'argent baisser. La voiture commença à remuer, de plus en plus fort, tandis que la jauge de santé remontait.

Mais l'univers du jeu avait une certaine logique. Il était possible de tabasser des piétons pour voler leur argent. Dans ce cas, pourquoi ne pas reprendre l'argent que vous veniez de dépenser auprès d'une prostituée ? Il ne fallut pas longtemps avant qu'un testeur n'écrase celle qui venait de sortir de sa voiture, voyant ainsi son argent regagné. « Ouah ! pensa Pope, les gens vont adorer ça. »

GTA devenait plus sulfureux que jamais, mais Sam assumait tout. « Le jeu est tellement détaillé que bien sûr on se dit souvent que tel ou tel aspect ne plaira pas à tout le monde, confia-t-il à un journaliste. Mais si tu commences à te demander si tel détail est réellement important, tu es foutu. »

Le ciel était gris sur Liberty City. La pluie s'abattait sur Callahan Bridge et une légère brume recouvrait les buildings. Les voitures défilaient sur la voie rapide. Sam avait repéré celle qu'il voulait, bleue avec une rayure blanche au milieu. Il s'approcha puis appuya sur la touche triangle de sa manette. La portière s'ouvrit et le conducteur fut grillé. « Ma voiture ! Il a volé ma voiture ! » Sam maintint la touche croix et mit les gaz.

Grâce à la gâchette située sous son index gauche, il passait d'une station de radio à l'autre. Il en existait neuf, correspondant chacune à un style de musique. *Clic*. « Double Clef FM » s'afficha en haut de l'écran. Un air d'opéra retentit. *Clic*. Flashback 95.6 avec Debbie Harry, la chanteuse de Blondie chantant *Rush, Rush*. *Clic*. Game Radio FM et son hip-hop *underground*. « *I'm the King* », rappait Royce. Sam enfonça la touche croix et accéléra.

Ce n'était pas un jeu, mais une observation. Ce monde était le sien et il se devait d'être parfait. Ses yeux et ses oreilles analysaient le moindre détail. La réaction de l'accélérateur. Le crissement des pneus et les traces noires qu'ils

laissaient en plein virage. Le sang des piétons écrasés. La façon dont le capot pouvait se détacher, laissant le moteur à l'air libre avant qu'une épaisse fumée s'en échappe.

Les programmeurs de DMA avaient fait en sorte que les lampadaires soient arrachés du sol si le joueur venait à les percuter, de façon à ne pas interrompre sa course folle. Sam prenait un malin plaisir à les frôler avant de monter sur le trottoir pour couper à travers un espace vert. « Je suis une vieille dame, doux Jésus ! », cria une piétonne.

Une fois sur la voie rapide, Sam appuya sur la touche select afin de changer l'angle de vue, possibilité toute nouvelle pour la série. *Clic*. Vue subjective, à la place du conducteur dans la voiture. *Clic*. Vue à la troisième personne, surplombant légèrement le véhicule. *Clic*. Mode cinématique, son préféré. La caméra virtuelle semblait fixée sur le côté gauche de la voiture, à hauteur de roue, comme dans une scène de course-poursuite au cinéma. Sam continuait sa course, la caméra passant automatiquement à d'autres angles de vue cinématographiques, comme si un William Friedkin (réalisateur de *French Connection*) invisible dirigeait le tout.

« C'est le futur de la conception de films, jura Sam. C'est tellement simple : j'ai mon décor, je peux aller n'importe où et mettre la caméra où je veux. Je peux faire tout ce qui me passe par la tête à l'infini, sous tous les angles possibles ». Plus il jouait à *GTA III*, plus il sentait quelque chose changer au fond de lui. Il avait vingt-huit ans et vivait les rêves de son enfance. Il était fasciné par les films d'action depuis qu'il avait vu sa mère manœuvrer le levier de vitesses de Michael Caine dans *La Loi du milieu*. Il était désormais la star de son propre film, dans lequel il venait de percuter un énième piéton sur fond de soleil couchant.

Sam ne faisait pas que regarder. Il était *dans* le film, et il était clair que regarder un film traditionnel de la même façon ne serait plus jamais possible. Les jeux ne suivaient pas la vision d'un seul réalisateur autoritaire, ils racontaient des histoires pour une nouvelle génération de joueurs et de créateurs, dans une langue qu'eux seuls comprenaient. « J'étais passionné de cinéma, mais *GTA III* me semblait avoir quelque chose que les films n'auraient jamais, se rappellera Sam. Notre heure était venue, nous allions avoir la main ».

ÉTAT D'URGENCE



MAMI, Floride. La cité du vice. Ses vendeurs de drogues dans les allées modernes. Ses automobilistes dans leurs belles carrosseries. Ses hommes et ses femmes à croquer, en rollers ou en tongs. Rentrant chez lui en voiture, Jack Thompson observait la décadence du monde par la fenêtre, comme pour se convaincre de la légitimité de son combat.

L'homme avait fait bien du chemin depuis le début de sa croisade. Il avait battu les rappers 2 Live Crew et Ice-T, avant de mener son offensive contre les jeux vidéo violents devant la justice et sur le plateau de *60 Minutes*. Dès qu'il rentrait chez lui, son fils Johnny lui rappelait le pourquoi de sa mission. Père au foyer, Thompson avait pu le voir grandir. Et il voulait à tout prix protéger son avenir. De nombreux parents partageaient ses craintes, mais Thompson était prêt à consacrer sa vie à cette cause.

Jack Thompson et Sam Houser venaient de deux mondes diamétralement opposés. Ils partageaient pourtant quelque chose de fondamental : la détermination. Thompson était aussi obsédé par la destruction des jeux violents que Sam l'était par leur création, et aucun des deux n'était prêt à reculer devant qui que ce soit.

Pendant que Rockstar se consacrait au développement de *GTA III*, les polémiques autour des jeux violents atteignaient un nouveau palier. Les tueurs de Columbine avaient laissé des journaux et vidéos, dont l'une montrait Eric Harris comparant son futur massacre au jeu *Doom*. Thompson sauta sur l'occasion et mit les spectateurs de NBC News en garde à propos du lien entre les jeux violents et les tueries dans les lycées. Sa cible, aussi crédible qu'influente, était claire : les parents. Quelles que fussent leurs convictions politiques, de nombreux pères et mères s'inquiétaient de ce nouveau monde virtuel qui échappait à leur contrôle. Internet et jeux vidéo devinrent respectivement synonymes de sexe et de violence.

Plus perturbant encore était le fait que de nombreux parents ne savaient

pas (ou très mal) comment accéder à ce monde. Leurs enfants pouvaient donc commettre les pires atrocités au volant d'une voiture virtuelle sans qu'ils y puissent rien. Pour autant, ces parents n'étaient pas ce que l'on appellerait des « vieux cons ». Simplement des gens bien sous tous les rapports qui ne souhaitaient que protéger leurs enfants comme Jack voulait protéger son fils. Toujours plus sollicité par les médias, Thompson savait qu'il avait touché un point sensible.

Cela devint plus évident encore lors de la primaire républicaine de 2000, lorsque le journaliste Tom Brokaw interrogea le candidat à la présidence au sujet de la vidéo de Columbine : « Pensez-vous que l'industrie des armes à feu, l'industrie des jeux vidéo et Hollywood aient joué un rôle dans ce qu'il s'est passé ? »

George W. Bush, gouverneur du Texas, répondit : « Il y a un problème au cœur de ce pays. En tant que gouverneur, j'aimerais voir proposer une loi qui obligerait les gens à s'aimer les uns les autres, car, croyez-moi, je serais le premier à l'approuver ». Bien que républicain convaincu, Thompson n'en crut pas ses oreilles. « Si un candidat à la présidence se montre aussi nonchalant sur le rôle qu'a pu jouer l'industrie du divertissement à Columbine, alors il ne fera rien non plus face à notre déliquescence culturelle », écrira-t-il plus tard.

Ironiquement, les démocrates se montraient plus intransigeants sur la question. Le président Clinton avait ordonné une enquête de la Commission fédérale du commerce sur le marketing des divertissements violents à destination des enfants. Ses résultats furent accablants pour l'industrie, montrant notamment que 85 % des 13-16 ans avaient déjà réussi à acheter seuls au moins un jeu classé M.

Thompson bouillonnait intérieurement. Que pouvait-il faire ? Les poursuites judiciaires n'avaient pas encore abouti. Malgré ses efforts pour établir un lien entre les produits culturels violents et le massacre de Paducah, la plainte déposée par les familles de trois des victimes contre plusieurs sociétés de jeux vidéo fut classée sans suite par un juge fédéral. Celui-ci estima : « Il y a une différence bien trop grande entre tirer sur des personnages de jeu (ce que font des millions de gens) et tirer sur ses camarades de classe (ce que font deux ou trois personnes, au plus). » Du côté des familles des victimes de Columbine, une plainte avait été déposée contre plusieurs compagnies, dont Nintendo of America, Sega of America, Sony Computer Entertainment, AOL Time Warner et id Software (les créateurs de *Doom*).

Thompson se tourna vers un autre démocrate, le candidat à la vice-présidence Joe Lieberman surnommé « monsieur Propre » par le magazine *Entertainment Weekly*. Lieberman avait alors un projet de loi sur les médias du vingt et unième siècle, destiné à uniformiser la classification des jeux vidéo et des films. La finalité en était d'aider les parents à protéger leurs enfants de ce que le lieutenant-colonel Dave Grossman (un allié de

Thompson) appelait des « simulateurs de meurtres ». Les commerçants qui vendraient des jeux violents aux enfants devraient payer une amende de 10 000 \$.

L'Interactive Digital Software Association avait ses propres chiffres. Selon elle, la majorité des consommateurs de jeux vidéo avaient plus de dix-sept ans. Mais les politiciens voulaient quand même légiférer. « Nous voulons faire tout notre possible pour que ces jeux inadaptés aux enfants ne se retrouvent pas entre leurs mains », affirma le sénateur Herbert Kohl, qui soutenait le projet de loi de Lieberman. En première page du *New York Times*, le candidat à la présidence Al Gore donna « six mois pour faire le ménage » à l'industrie du divertissement. « Si je suis élu président, je m'occuperai de cela personnellement », promit-il.

Représentant des professionnels du jeu vidéo, Doug Lowenstein rappela que l'industrie avait d'elle-même mis sur pied l'Entertainment Software Ratings Board, qui évaluait et classait le contenu des jeux. « Les propres chiffres de la Commission montrent que, dans 80 % des cas, les parents sont impliqués dans l'achat des jeux », argumentait-il. « Cette responsabilité est donc du ressort des parents. »

Thompson suivait les débats, attendant le meilleur moment pour frapper. Lentement mais sûrement, il montait un dossier sur les recherches médicales concernant la violence des jeux. À l'université de l'État du Kansas, un spécialiste de l'imagerie par résonance magnétique analysait le cerveau des jeunes enfants. Il découvrit qu'à la vue d'images violentes l'organe cérébral ravivait des souvenirs traumatisants. L'étude, intitulée « Comment les jeux violent la santé de nos enfants », fit la couverture de *Contemporary Pediatrics*. Thompson n'allait pas rester les bras croisés à attendre des lois pour protéger Johnny ou pour obliger les gens à s'aimer les uns les autres. Il se battrait jusqu'au bout. « Dans cette guerre, certains se contentent de rafistoler des moulins à vent, déplorait-il. Mais moi, je suis là pour faire table rase. »

Les jeeps traversaient le désert, projetant la poussière dans les airs. À l'intérieur, de jeunes hommes en tenue de camouflage pointaient des pistolets de calibre neuf millimètres par la fenêtre, visant leurs cibles. *Bam ! Bam ! Bam !* Ces jeunes gens n'étaient pas soldats, mais journalistes. Les éditeurs de jeux rivalisaient d'originalité pour s'attirer les faveurs de la presse. Les voyages tous frais payés devinrent ainsi la norme, malgré leur incompatibilité avec l'éthique. Les journalistes se rendaient aussi bien à Disney World qu'à Alcatraz. Certains étaient même montés dans un F-14.

Rockstar Games avait donc emmené les journalistes dans le désert de l'Arizona pour promouvoir un nouveau jeu de course, *Smuggler's Run*. Avec ses buggies et autres voitures de rallye, le titre devait faire partie de la ligne de lancement de la PS2. Pour attirer l'attention de la presse, Rockstar mit donc sur pied cette animation d'envergure. La conduite et la précision au tir

des futurs critiques du jeu se trouvaient testées en conditions réelles (pour mieux questionner l'habileté d'un journaliste en cas de mauvaise note).

Le travail sur *GTA III* continuait et les gars de Rockstar se prenaient toujours pour des rebelles du marketing, saisissant la moindre occasion d'organiser ce genre d'événement en dehors du jeu. C'était amusant, bien sûr, mais pour Rockstar l'enjeu était toujours de vendre ses productions dans un certain état esprit. La presse mordait souvent à l'hameçon, mais pas toujours de la façon souhaitée. Des rumeurs commençaient à courir au sujet d'un nouveau jeu Rockstar intitulé *State of Emergency*. Sam en avait lancé la production lors de l'E3 1999, après qu'un Écossais du nom de Kirk Ewing lui eut apporté un papier sur lequel était griffonné le postulat du jeu : « Ça s'appelle *State of Emergency*. Les citoyens se révoltent. »

Ewing pensait que ce serait suffisant. Il avait débuté sa carrière dans l'industrie écossaise du jeu née du succès de DMA. L'attitude sans concession que représentait *GTA* l'inspirait. Avec un ami, il imagina un jeu basé sur l'un de ses passe-temps favoris : les bagarres dans les bars. Le développement commença comme un terrain d'expérimentation. Ewing se concentra sur les mouvements de la foule et sur les différents objets qui pouvaient intervenir dans l'action comme armes ou simples éléments de décor.

Malgré sa volonté de réalisme initiale, le jeu devint plus brut au cours des longs mois de développement sous la direction de Sam. Pour Ewing, il s'agissait désormais d'« un jeu de combat à grande échelle ». Le joueur y incarnait un jeune urbain lâché en pleine émeute, chacun luttant pour sa survie. Sam adora : « On tient quelque chose ! dit-il à Ewing. C'est l'évolution naturelle du concept. Ça va être impressionnant ! »

Saisissant la balle au bond, les gars de Rockstar vendirent *State of Emergency* à la presse comme un « simulateur de troubles sociaux ». Ils ne s'attendaient pas à ce qu'un véritable soulèvement social s'en mêle. En mai 2001, un journaliste du *Tacoma News Tribune* de Washington reçut une démo du jeu. Il ne mit pas longtemps à appeler le service presse de Rockstar : « Dites, je viens de jouer à *State of Emergency*. C'est moi ou ça fait référence aux émeutes de Seattle ? » Le journaliste pensait au soulèvement survenu en marge d'un sommet de l'Organisation mondiale du commerce, au mois de novembre 1999. Des événements violents dont la ville se relevait à peine. L'attaché de presse, manifestement peu concerné par l'actualité, répondit : « Ouais, ça doit y ressembler plus ou moins. »

Le lendemain, Sam tomba sur la première page du *Tribune* : « Revivez le soulèvement contre l'Organisation mondiale du commerce sur PlayStation 2. » Selon l'article, le jeu s'inspirait sans équivoque des émeutes survenues dans le centre-ville de Seattle, tout en les exagérant. Des politiciens apportaient leur témoignage : « Si vous voulez faire de vos enfants de violents anarchistes, c'est le programme d'entraînement parfait, ironisait la députée Mary Lou Dickerson. Et le journaliste de préciser : « Un porte-

parole de Rockstar, qui a souhaité garder l'anonymat, a reconnu la semaine dernière que le jeu présentait de nombreux liens avec les émeutes de Seattle. »

À l'époque de Max Clifford et de son hamster nourri à *GTA*, ce genre d'article aurait été célébré par l'éditeur du jeu, trop heureux d'attirer l'attention par le biais de la polémique. Mais le contexte n'était plus le même, en particulier aux États-Unis. Un jeu vidéo trop violent pouvait se voir refuser par de grandes enseignes comme *Wal-Mart* ou *Best Buy*, qui ne vendaient pas les jeux *Adults only*, et ainsi perdre de nombreux clients potentiels.

Rockstar tenta de calmer le jeu, en vain. Tous les médias se jetèrent sur l'histoire, à commencer par l'agence Reuters, censée être la plus neutre et objective possible : « Grâce à Rockstar Games, les apprentis hooligans peuvent cracher leur venin anticapitaliste en tabassant des policiers et en pillant des magasins, confortablement installés dans leurs canapés de bourgeois. » Mais, à l'approche du prochain salon E3 de Los Angeles, le gang de Rockstar se concentrait sur autre chose. *GTA III* s'apprêtait à se dévoiler au public.

Sunset Boulevard, Los Angeles. La fête battait son plein dans la suite présidentielle du *Château Marmont*, le célèbre hôtel dans lequel le *Blues Brother* John Belushi avait succombé à une overdose. Mais ce n'étaient pas les célébrités habituelles qui paraient. La soirée était celle de Rockstar, qui avait investi plusieurs suites de l'établissement à l'occasion de l'E3 de mai 2001. Le salon au cours duquel *GTA III* allait être présenté.

Le jour, le gang jouait au ping-pong au bord de la piscine, régulièrement traversée par des jeunes gens tous plus beaux les uns que les autres. La nuit, il faisait la fête. Les rock stars avaient à leur disposition une flotte de Mercedes prêtes à les emmener dans n'importe quel club. Ewing se rappellera plus tard de ce séjour : « On faisait la fête à l'hôtel, puis on sortait faire un tour dans Los Angeles à deux cents à l'heure. J'avais l'impression d'être le roi du pétrole. »

Rockstar avait pourtant une certaine pression. Malgré les 4,5 millions de jeux *GTA* vendus, le studio avait encore tout à prouver. *GTA* était peut-être une série culte, mais ses têtes pensantes voulaient toucher le grand public. Plus rude encore, des imitateurs étaient apparus, avec d'autres jeux mêlant automobile et missions, comme *Driver* ou *Crazy Taxi*. Et alors que le salon ouvrait ses portes, deux jeux japonais semblaient partis pour rafler tous les suffrages : *Devil May Cry*, jeu d'action dans un univers horrifique et *Metal Gear Solid 2*, saga d'espionnage à grand spectacle.

Cette année-là, le gang délaissa les survêtements. À la place : des t-shirts avec une photo de Don Simpson et un logo Rockstar discret. Sans oublier, au dos, l'ordonnance médicale qui fut fatale au producteur. Autour, l'ambiance ne surprenait guère par rapport aux éditions précédentes : écrans géants

montrant guerriers musculeux et magiciens virtuoses, démonstrations de skateboard pour promouvoir les derniers jeux *Tony Hawk*, combats de sabres laser, Pokémon géants et journalistes à lunettes photographiant la moindre bimbo en tenue de maîtresse SM.

Le stand Rockstar faisait, pour le coup, dans la sobriété. Il ressemblait à un salon cossu de Miami, avec rideaux et canapés blancs. Armée d'un grand agenda, une attachée de presse tentait tant bien que mal d'éviter le chaos. Les PlayStation 2 installées sur le stand faisaient tourner *State of Emergency*, *GTA III* et d'autres jeux Take-Two. Donovan s'inquiétait pour *GTA*. Comment résumer le jeu sans excéder les trente secondes réglementaires ? « L'expérience était tellement personnelle qu'il fallait la pratiquer dans sa globalité », constatait-il alors.

Donovan se démenait sur son stand, assurant à qui voulait l'entendre que *GTA III* était la solution aux jeux de rôle interchangeables qui inondaient le salon. « L'industrie du jeu vidéo nous attendait », clama-t-il à un journaliste de *Wired*. « On ne fait pas des jeux avec l'habituel dragon magique de mes couilles. » Dans ses interviews, il insistait sur le fait que *GTA III* visait une nouvelle génération de joueurs.

Mais cette génération était-elle prête ? Sam et son équipe observèrent les joueurs défiler devant *GTA III*, essayant le jeu quelques minutes avant de s'en détourner sans enthousiasme. Voyant le personnage principal perché sur un toit tirer dans la tête des passants au fusil de *sniper*, certaines personnes arboraient une expression de dégoût. Les joueurs avaient l'habitude du sang et de la violence, mais dans des contextes beaucoup plus excessifs et donc moins crédibles, car moins réalistes. Confrontés à ces débordements dans des décors proches de leur vie de tous les jours, les joueurs se trouvaient comme désemparés. L'un d'eux lancera à Pope, furieux : « Vous vous foutez de ma gueule ? » Même Phil Harrison de Sony resta perplexe : « Ça avait tout l'air d'une catastrophe », se souviendra-t-il.

Un autre jeu Rockstar reçut une attention inversement proportionnelle. Une foule massive se forma autour de la démo de *State of Emergency*, tandis que des joueurs dirigeaient l'antihéros bedonnant en marcel et pantalon baggy. Autour de lui, des bâtiments en flammes sous l'effet des émeutes. Devant l'écran, des spectateurs qui riaient et applaudissaient en voyant l'avatar lancer des chaises sur les passants. La campagne de presse involontaire basée sur l'Organisation mondiale du commerce avait porté ses fruits. L'un des développeurs de *State of Emergency* présent sur le salon tacla Pope : « Tout le monde se fout de votre jeu et ne parle que du nôtre. »

Toutefois, Pope s'inquiétait plus pour Sam, dont le visage affichait une mine déconfite. *State of Emergency* était son jeu, dans un sens, mais pas son bébé. Furieux de l'accueil réservé à *GTA III*, il n'en devint que plus déterminé à le faire triompher. Il travaillerait encore plus dur et en attendrait naturellement autant de son équipe. La tâche les viderait peut-être de leur

énergie, mais ils mourraient ensemble, pour les mêmes idéaux, en première ligne sur le champ de bataille. Pour eux, l'affaire était entendue et tous les joueurs finiraient par les soutenir. « Bon, dit Sam, on a intérêt à s'y mettre tout de suite. »

GTA III piqua néanmoins la curiosité d'un joueur de l'E3, et pas n'importe lequel. Doug Lowenstein, toujours sous le coup du drame de Columbine, vint jeter un œil sur le stand Rockstar, soucieux qu'aucun jeu ne vienne jeter encore plus d'huile sur le feu. Dès qu'il vit un conducteur se faire griller sa voiture dans *GTA III*, il commença à enfiler les gants de boxe. « On va avoir des problèmes, des polémiques et des tas de critiques négatives sur toute l'industrie, pensa-t-il. Et merde ! »

« OK, dit 8-Ball, au boulot ! »

Une journée ordinaire à Liberty City, Sam jouait à *GTA III*. Son personnage était allé à la rencontre de 8-Ball, un Afro-Américain expert en explosifs et allié du joueur dans *GTA III*. 8-Ball était impeccablement rasé et portait une belle veste bleue et blanche, ça n'avait pas l'air d'aller fort pour autant. Ses mains étaient bandées suite à une violente embuscade du cartel colombien, et il venait demander l'aide de Sam.

Sam jouait la mission intitulée « La Bombe ». Dans une séquence cinématique, Salvatore Leone en donnait l'objectif : faire sauter le bateau servant au cartel de fabrique pour une drogue appelée SPANK. « Je te demande de détruire cette usine de SPANK comme une faveur, pour moi, Salvatore Leone » expliquait le Don dans une chaise de cuir de sa luxueuse maison.

Sam fila à travers les rues, écrasant quelques piétons au passage, passant devant les prostituées et les armureries pour retrouver son complice. Celui-ci avait la puissance de feu nécessaire. « Je peux régler le détonateur de ce bébé, dit 8-Ball, mais je peux toujours pas utiliser un flingue avec ces mains. » Puis il tendit un fusil : « Tiens, cette pétoire devrait te servir à faire sauter quelques têtes. »

Sam avait joué à *Lylat Wars* sur la Nintendo 64. Le joueur y pilotait une navette spatiale et devait veiller à toujours protéger les membres de son escadron. Depuis cette expérience, Sam rêvait de créer des personnages de jeux aussi charismatiques que ceux que l'on trouve dans les livres ou les films. Des personnages pour lesquels il serait possible de ressentir des émotions (ce qui n'était pas exactement le cas dans *Lylat Wars*).

En regardant 8-Ball faire sauter les bombes placées par ses soins sur le bateau, Sam se sentit empli d'excitation. Le navire explosa dans des gerbes de flammes tandis que 8-Ball courait se mettre à l'abri. Sam poussa ensuite un soupir de soulagement en retrouvant son partenaire indemne. Ses émotions étaient réelles. Le monde de *GTA III*, pour lui, était bien vivant.

Mais la vie réelle, une fois de plus, allait se rappeler au souvenir de nos doux rêveurs. Le 11 septembre, à deux heures du matin, le site de fans

Gouranga.com publia une discussion entre des internautes et Dan Houser. Un joueur demandait : « Sera-t-il possible de voler autre chose que des voitures ? » Dan répondit : « Des bateaux... des tanks... des ambulances, des taxis, des bus, des camions à glace. Par contre, pas d'hélicoptère ni d'avion ou de paquebot. Vous jouez un criminel, pas un pilote de ligne. »

Sept heures plus tard, Sam se tenait devant la fenêtre de son appartement, impuissant devant cet énorme nuage de fumée qui s'échappait du centre-ville, où deux avions venaient de s'écraser sur le World Trade Center. Effrayé, horrifié même, il ne put s'empêcher de penser que la scène ressemblait à un film. « C'était le film d'action le plus réaliste que j'aie jamais vu, et c'était malheureusement bien réel », se souviendra-t-il plus tard.

Les bureaux de Rockstar se trouvaient à moins de deux kilomètres de l'explosion et ses employés en furent naturellement secoués. Eibeler se rappellera plus tard : « Tout le monde avait un proche touché par l'attaque, directement ou non. Pour une jeune compagnie comme la nôtre, c'était épouvantable. » Lorsque Pope revint au bureau pour la première fois après l'attentat, il dut s'identifier au moyen d'une carte magnétique. Les personnes étrangères à la société ne pouvaient plus entrer sans permission officielle. Pope vit alors un homme imberbe assis sur la chaise du patron, puis finit par réaliser qu'il s'agissait de Sam lui-même. Celui-ci avait rasé sa barbe. « Ces putains de terroristes, vociféra Sam. Pas question d'avoir le moindre point commun avec ces barbares ! »

Les jeux aussi étaient concernés par cette profession de foi. Alors que la ville se relevait douloureusement de ces attaques, Sam et Dan se demandèrent si sortir *GTA III* était bien raisonnable. Peut-être était-ce trop tôt. « Cette merveilleuse ville est meurtrie, pensa Sam, et nous, on fait cette histoire de criminels dans une ville qui n'est pas sans rappeler New York. Mon Dieu, je suis terrorisé à l'idée de sortir de chez moi, et voilà qu'on sort ce jeu de malade. Je ne suis pas sûr que les gens aient la tête à ça. Pas en ce moment. »

Au lieu d'abandonner tout leur travail, les frères Houser décidèrent, en accord avec Sony, de procéder à quelques changements. Plus de fusil *sniper* permettant de démembrer les passants dans une gerbe de sang. Plus de bâtiments ressemblant au World Trade Center dans le jeu. Sam envoya un *e-mail* à *Gouranga.com*, s'excusant pour le report. « Le jeu sera quand même phénoménal, soyez-en sûrs, écrivit-il. Merci encore pour votre soutien sans faille. »

Désireux d'oublier le 11 Septembre, les Américains s'en retournèrent vers leur ami le plus fidèle : le poste de télévision. Plusieurs téléspectateurs tombèrent ainsi sur une publicité atypique. En fond sonore, une soprano chantait *O mio bambino caro*, extrait de l'opéra italien *Gianni Schicchi* datant de 1918. À l'image, la bande-annonce d'un film de gangsters animé que personne n'avait jamais vu. Une voiture de sport bleue et blanche y dérapait

dans un virage. Puis un homme poursuivait une femme, un fusil à la main, avant qu'elle ne se retourne pour lui tirer dessus. Le titre apparaissait alors en lettres rouges, toutes minuscules : *grand theft auto III*.

Cette publicité promettait une nouvelle expérience. Un jeu qui ressemblerait à un film qu'il serait possible de contrôler. Les téléspectateurs regardaient l'antihéros muet dans sa veste de cuir noir, concluant un marché avec le Don Salvatore Leone. La scène venait tout droit de la mission « La Bombe », qui avait tant plu à Sam. Leone y faisait une promesse, qui était aussi celle de Rockstar à l'attention des joueurs.

« Si tu y arrives, ton avenir est assuré, tu auras tout ce que tu veux ! »

Dans tout le pays, une génération entière de joueurs assis sur leurs canapé ou leur chaise, dans leur chambre ou leur dortoir, écrasèrent leurs canettes de soda en répondant à la promesse de Leone : « Mais ouais. Carrément. »

Ils en étaient.

LE CRIME PAIE



MERCI d'accueillir Colin Hanks ! »

16 janvier 2002. Jon Stewart, animateur du *Daily Show*, accueillait son nouvel invité. Acteur de vingt-quatre ans et fils de Tom Hanks, Colin venait faire la promotion d'*Orange County*, son dernier film. En réalité, le comédien semblait plus intéressé par un jeu vidéo qui venait de sortir. *Grand Theft Auto III*. À la mention de son nom, un joueur installé dans le public se mit à applaudir plus que chaleureusement. Hanks enchaîna : « Il sait de quoi je parle ! »

Stewart, hilare, se cacha le visage à plusieurs reprises derrière ses mains, tandis que Hanks racontait ses aventures au milieu des gangsters et des prostituées. « Si vous voulez récupérer votre argent quand elle sort de votre voiture, vous n'avez qu'à lui rouler dessus, un problème de moins ! »

Stewart conclut : « Je sais ce que je vais demander à Noël, moi ! »

Il n'était pas le seul. *GTA III* fit sensation à sa sortie. Les critiques couvraient le jeu d'éloges. *GameSpy* le qualifia de « jeu incroyablement bien fait et amusant à jouer » et de « preuve de la puissance de la PS2 ». Le magazine *GamePro* parla d'une « offre qu'on ne peut refuser : une vie de criminel, avec les avantages mais pas les inconvénients ». Pour *Game Informer*, le jeu faisait « voler en éclats les standards définis par ses prédécesseurs ». *Entertainment Weekly* le consacra « rêve de tous les sales gosses (et cauchemar de tous les parents) ».

Les joueurs relataient leurs aventures comme des événements bien réels. Sur un forum, un internaute posta : « Les premiers jours, je n'ai rien fait à part me balader dans la ville à voler des voitures et à écraser des prostituées. » Certes, des femmes y jouaient, mais *GTA III* était, fondamentalement, un jeu de garçons. Affreux, sales et méchants. Même le plus effacé des ados boutonneux pouvait y donner libre cours à ses fantasmes les plus inavouables, dans un monde de pixels, où aucune blessure

réelle ne serait à déplorer. Après tout, écraser un piéton dans le jeu provoquait plus souvent le rire que la gêne, en raison du ton tragi-comique des situations. Et la pensée qu'un joueur puisse reproduire ces actes dans la réalité était plus risible encore.

Sur la National Public Radio, un chroniqueur racontait ses déambulations sans but dans Liberty City, à simplement écouter les radios dans les voitures du jeu. « Une expérience transcendante, annonçait-il. Un monde qui n'existe pas, mais dont nous voyons tout. » Directeur des études comparées sur les médias du Massachusetts Institute of Technology, Henry Jenkins estimait que *GTA III* établissait une nouvelle frontière : « Maintenant que nous avons colonisé l'espace, nous cherchons de nouvelles frontières dans les jeux vidéo. *Grand Theft Auto* mettait en place les limites de notre univers. »

Poussé par les critiques et le bouche-à-oreille, *GTA III* devint l'un des plus gros succès de la PlayStation 2 avec plus de six millions d'exemplaires vendus dans le monde. Trois semaines avant la sortie de *GTA III*, en octobre 2001, l'action de Take-Two valait sept dollars. En janvier 2002, elle en valait vingt. Rockstar occupa les plus hautes places des ventes avec *GTA III*, suivi en deuxième position de son thriller *Max Payne*. Avec *State of Emergency*, le studio allait bientôt compter trois jeux dans le top 10.

GTA III laissa son empreinte sur la culture au sens large, comme Sam l'avait toujours rêvé. Les références dans le *Daily Show*. Les bruitages du jeu s'échappant des transistors dans les rues de New York. On vit même, à cette époque, dans les clubs, des pilules d'ecstasy gravées du logo Rockstar, ce que la compagnie a toujours qualifié d'hommage de la part des fans. Le studio reçut également la reconnaissance du milieu, qui autrefois moquait le simple fait de se baptiser Rockstar. Producteur de l'équipe, Jeronimo Barrera vint chercher la récompense du « meilleur jeu de l'année » à la cérémonie des Game Developer's Choice Awards, vêtu d'un costume de zazou. « Voilà qui prouve que les jeux vidéo peuvent faire autre chose que des orcs et des elfes ! », se félicita-t-il.

Le succès de *GTA III* propulsa l'industrie américaine du jeu vidéo à un chiffre d'affaires record de 9,4 milliards de dollars en 2001, soit une augmentation de 40 % par rapport à l'année précédente, et de quoi dépasser le chiffre d'affaires des salles obscures (8,38 milliards de dollars). Sony profita pleinement du phénomène, ayant signé un contrat d'exclusivité (temporaire) pour la franchise *GTA*. Le constructeur distança ainsi Microsoft et Nintendo, qui venaient de sortir leurs nouvelles consoles au mois de novembre. Celle de Microsoft (la Xbox) surfait ironiquement sur le succès de *Halo*, le jeu de science-fiction dont Take-Two avait cédé les droits en revendant son développeur Bungie à Microsoft. En fin de compte, Sony finirait par écouler trente millions de PS2.

Chez Sony, Phil Harrison ne tarissait pas d'éloges sur *GTA III*. Comme Sam, il avait toujours voulu conquérir de nouveaux joueurs et Rockstar avait

réussi un pas significatif en ce sens. « Ce jeu prouve que Rockstar a su réfléchir, non seulement à la façon dont il serait joué, mais aussi à la culture de ses joueurs, analysait-il. Vraiment, *GTA* a capté l'esprit de notre époque, mieux que toute autre œuvre. »

Au Japon, patrie d'origine de Sony, *GTA III* fut perçu comme un tremblement de terre dans l'industrie et la culture du jeu vidéo. Après deux décennies de politiquement correct imposé par Nintendo, le changement était brutal. Même chez Sony, ce bouleversement fit grincer quelques dents. Des membres du gouvernement firent part de leur inquiétude auprès des dirigeants de la firme. Lors d'une réception, la femme du fondateur de Sony attira l'attention des responsables de la PlayStation sur *GTA III* : « Oh, j'ai entendu dire que vos jeux étaient très violents. »

Harrison et ses collègues occidentaux faisaient de leur mieux pour rassurer leurs homologues nippons : « Si nous voulons toucher le plus large public possible, alors notre offre doit aller de Mickey Mouse à Mickey Rourke. Notre machine doit proposer la plus grande variété aux consommateurs. » Le Japon se dota à cette époque d'un organisme similaire à l'ESRB, dans le but de surveiller cette nouvelle génération de jeux.

Le parfum de scandale qui accompagnait *GTA III* (en particulier au sujet des prostituées à écraser) attirait l'attention dans tous les pays. Il illustrait surtout la confusion qui régnait autour des jeux vidéo. Le flipper, les bandes dessinées, le rock et les jeux de rôle avaient déjà connu ce genre de période. Considérés comme une distraction pour enfants, les jeux vidéo n'avaient pas vocation à accueillir des thématiques adultes. Tout le monde concevait l'existence de films et de séries dédiés aux enfants et aux adultes, mais les jeux restaient à part. La classification M de *GTA III* accompagnée d'un avertissement explicite sur sa jaquette ou ses pubs n'y changeait rien.

En Australie, l'Office of Film and Literature Classification Board, chargé d'évaluer les produits culturels, refusa toute classification à *GTA III*, en raison d'« actes de violence sexuelle ». Le jeu se retrouva interdit à la vente, et la simple consultation de son contenu pouvait valoir une sanction. Les revendeurs qui se seraient risqués à le faire tourner dans leurs boutiques risquaient jusqu'à deux ans d'emprisonnement et plus de dix mille dollars d'amende. Les joueurs furent sommés de rapporter leurs exemplaires en magasin, sous peine de poursuites.

En Angleterre, le directeur d'un groupe de défense des enfants appelé Children Now s'inquiéta de voir les jeux banaliser la violence. Un psychologue de l'université de Northumbria diagnostiqua : « De nouveaux jeux extrêmement sophistiqués poussent les enfants à la solitude et à la rébellion. » Un groupe américain de défense des enfants à but non lucratif, l'Institut national pour la famille et les médias, publia son rapport annuel sur les jeux vidéo en décembre 2001. Sans surprise, *GTA III* figurait à la première place des jeux à éviter. « Le monde réel est bien assez violent, estimait le sénateur Herbert Kohl, inutile d'emballer ça dans un paquet cadeau pour

l'offrir à nos enfants. »

Le député américain Joe Baca, démocrate de la Californie du sud, présenta en 2002 un projet de loi pour protéger les enfants du sexe et de la violence des jeux vidéo, visant à rendre illégal la vente d'un jeu classé M à tout mineur sans permission parentale. « Nous savons ce qu'il s'est passé à Columbine, prêcha Baca sur CNN. Ces ados étaient conditionnés. Ils jouaient aux jeux vidéo, s'identifiaient à leurs personnages au point de vouloir les imiter dans leurs crimes. Un jeu comme *Grand Theft Auto III* est une honte. Sans parler de *State of Emergency*. Il y a de plus en plus de tueries, d'émeutes dans nos rues. Nous devons y mettre un terme. »

De son côté, Doug Lowenstein se démenait pour répondre à ce qu'il appelait « les allégations excessives et politiquement orientées de ceux qui pensent que les divertissements destinés aux enfants devraient être déterminés non pas par leurs parents mais par le gouvernement. » Toutefois, Lowenstein refusa de voler au secours de l'éditeur le plus controversé de l'industrie : « Je ne peux pas parler à la place des frères Houser. C'est leur jeu, pas le mien. »

La boulette ! La boulette ! La boulette !

Il était déjà tard en cette nuit de novembre, au *Radio Mexico*. Des ballons de baudruche de toutes les couleurs rebondissaient contre le plafond bas. Les décorations de Noël brillaient à travers les fenêtres. Des dizaines de jeunes gens au look décontracté faisaient la fête à l'intérieur, et la porte ne s'ouvrait que sur invitation.

Pour célébrer le vingt-neuvième anniversaire de Sam, Rockstar honorait sa plus grande tradition : le concours du plus gros mangeur de boulettes de fromage. L'objectif était bien sûr d'avaler le plus de fromage frit, avec ou sans sauce. Ce qui n'était pas qu'une partie de plaisir. Car, en plus de l'aspect purement digestif, les participants devaient supporter le vacarme autour d'eux.

Autour de la table, les rock stars agitaient des liasses de billets comme au champ de courses. Tout le monde hurlait et pariait dans une ambiance survoltée. Chargé de l'animation, Dan criait dans un porte-voix pour se faire entendre malgré les sirènes et autres trompettes de supporters. Le gagnant pouvait remporter 2 000 \$ et deux billets d'avion pour la destination de son choix. Et bien sûr le droit de frimer un moment, surtout si le compteur atteignait vingt-quatre boulettes. Certains participants portaient des bandeaux jaunes avec l'inscription « Gros mangeur ». Il y avait parfois des intermèdes à base de piments crus. Des sacs en papier étaient disposés dans toute la salle en cas de vomissement, ce qui n'était pas rare. Une fois éliminés, les malheureux candidats se consolaient dans la tequila au citron.

Venait ensuite la remise des prix, avec des catégories aussi sérieuses que « Personne la plus susceptible de baiser au bureau » ou « Personne qui est toujours là à quatre heures du matin ». Les trophées arboraient le logo

Rockstar. Jeff Williams, producteur du studio, se souviendra plus tard : « L'industrie avait la réputation d'être principalement composée d'hommes, mais, chez Rockstar, il y avait autant de filles que de gars, tous assez jeunes et tous aussi motivés pour rester des heures au bureau. »

GTA III aidant, il faisait bon être une rock star. L'argent tombait par paquets et le studio était le plus *cool* des clubs privés. Ses membres, comme dans l'armée, s'y appelaient tous par leurs noms de famille. Comme dans une secte, les employés recevaient tous un anneau d'étain orné du logo Rockstar. Ils recevaient aussi une véritable veste de l'armée américaine, personnalisée du fameux logo et du nombre 575 dans le dos. Ces vestes étaient portées avec la plus grande fierté et déclenchaient des mouvements de foule dans les salons de jeux vidéo.

Les plus exaltés de l'aventure étaient peut-être Fernandez et Pope. « Imaginez une entreprise dans laquelle une centaine de personnes ont l'impression d'être les Beatles », se réjouissait Fernandez. Pope, quant à lui, ne tarissait pas d'éloges sur Sam : « Un génie. Tout ça, c'est grâce à lui. C'est le premier à avoir compris que le style était essentiel mais insuffisant sans un travail acharné et une technologie à la hauteur. Pour lui, il était clair que les joueurs voulaient l'ensemble. »

Cependant, les controverses autour de *Grand Theft Auto* restaient sensibles à gérer. Officiellement, le studio faisait tout son possible pour vendre ses jeux de façon responsable, en ciblant ses campagnes publicitaires uniquement vers les adultes. Mais, sur le fond, il se tenait à l'écart des débats sociaux ou politiques. « De mon point de vue, c'était perdu d'avance », jugeait Eibeler. Le réalisateur des cinématiques de *GTA*, Navid Khonsari, reçut un *e-mail* lui ordonnant de faire profil bas au sujet des prostituées du jeu. Le message indiquait entre autres : « Ça va dégénérer. Reste discret et ne dis rien à la presse. »

Le véritable rôle des prostituées du jeu (redonner de l'énergie) échappait de toute façon au grand public. *GTA III* n'imposait jamais au joueur de tuer une prostituée pour augmenter son score. Ceux qui décidaient de les tuer pour récupérer leur argent le faisaient selon leur libre arbitre. Il s'agissait, selon King, « des conséquences imprévisibles d'un jeu ouvert. Le joueur a sa conscience pour lui, il fait ce qu'il veut. Ça en dit plus sur lui que sur le jeu. » King n'était pas non plus aveugle sur le petit jeu mené par Rockstar : « Nous cherchions à devenir les nouvelles idoles des joueurs. »

Les fondateurs de Rockstar avaient beau connaître la culture populaire américaine sur le bout des doigts, ils avaient oublié un léger détail : leurs jeux resteraient jugés d'un point de vue puritain. Y compris dans la profession. À leur grand désarroi, le cofondateur du studio Naughty Dog, Jason Rubin, à l'origine de la série enfantine à succès *Crash Bandicoot*, déclara au *Los Angeles Times* que vendre *GTA III* revenait « à vendre des cigarettes aux enfants. »

La chose était difficile à croire, mais ces attaques touchaient les membres

de Rockstar. Des millions de joueurs se régalaient de leur œuvre, mais la fameuse ligne à ne pas franchir accaparait leurs esprits. « Est-ce qu'on est vraiment du mauvais côté de la morale ? se demandait King. Nous nous posons beaucoup de questions, et, au fond, les critiques les plus dures venaient de nous-mêmes. »

Lorsqu'un journaliste de *Rolling Stone* vint dans les bureaux de Rockstar pour un reportage sur le studio, ses cofondateurs nièrent pourtant toute responsabilité. Toujours aussi mal rasés, Donovan et les Houser rejetèrent les critiques en bloc. « Considérant que les joueurs sur PlayStation ont souvent plus de dix ans, je crois pouvoir dire que ce que nous faisons a une certaine valeur sociale » déclara Donovan.

Dan demanda, par pure rhétorique : « Pourquoi est-on en train de parler de ça ? C'est quand même dingue. On doit toujours se justifier, on nous accuse de lobotomiser les enfants. En tant qu'adultes, on sait tous que c'est des conneries. Si on parlait d'un film ou d'une série très réussis, vous seriez parmi les premiers à lui donner des tas de récompenses, et la cérémonie serait retransmise en direct. Je ne dis pas que je rêve de recevoir des prix, mais j'aimerais juste qu'on arrête de me traiter de trou du cul juste parce que je fais la même chose dans les jeux vidéo. En réalité, vous n'attaquez pas le contenu, mais les jeux en général. C'est toujours pareil. Qu'est-ce qui vous déplaît tant dans les jeux ? On devrait peut-être discuter de ça. Beaucoup de gens ne voient pas les jeux comme vous. Pour nous, il s'agit d'histoires interactives et non linéaires, et de toutes les expériences qui tournent autour. »

Interrogé sur la violence, Sam se réfugia derrière l'Entertainment Software Rating Board : « Nous suivons scrupuleusement les règles de classification et les recommandations de l'ESRB en matière de marketing. Vous préféreriez quoi ? La censure ? J'espère que non. »

En fin de compte, les jeux étaient-ils obligés d'avoir une valeur sociale ? Dan demanda au journaliste : « Prenez un monde médiéval-fantastique où tout le monde vous tape sur l'épaule quand vous faites une bonne action. Qu'est-ce que ça a comme valeur sociale, ça ? » Dans son fauteuil, Sam ne tenait plus en place. « Quelle condescendance ! », finit-il par lâcher. Il se sentait insulté. Le journaliste les prenait manifestement pour des petits rigolos provocateurs alors qu'ils se considéraient plus comme des artistes ou des producteurs qui ne comptaient pas leurs heures. Devaient-ils s'excuser de ça ?

Sam poursuivit : « J'évite d'évoquer ce sujet de la violence, parce que, de toute façon, c'est toujours ce qui revient sur la table à la fin. Quand vous commettez une mauvaise action dans le jeu, la police vous poursuit et finit par vous arrêter. Vous ne pouvez pas tout massacrer indéfiniment. Commettez un crime, et vous aurez les flics au cul. Continuez, et vous serez traqué par le FBI, puis le SWAT et enfin l'armée. Si ce n'est pas moral, je ne sais pas ce que c'est.

« Tu as vu le *New York Times* ? »

Jamie King venait de recevoir ce message de son père. Leurs relations étaient bonnes, le paternel étant particulièrement fier du succès de son fils dans l'industrie du jeu vidéo. Mais, ce jour-là, il voulait le mettre en garde : quelque chose de réellement illégal était peut-être en train de se jouer dans les coulisses.

La rubrique économique du *Times* s'ouvrait sur ce titre : « Le jeu à succès qui couvre les délits de son éditeur ». King entreprit sa lecture. « Pillages, vols de voiture, coups et blessures, prostitution et trafic de drogue peuvent-ils passer sous silence les fraudes fiscales ? Possible, si le tout est enrobé de beaux graphismes... Take-Two, valeur montante sur le marché du jeu vidéo, a reconnu avoir falsifié ses résultats sur près de deux années fiscales. La Securities and Exchange Commission (SEC) a suspendu ses actions pour trois semaines et poursuit son enquête. Au moins cinq actionnaires ont engagé des poursuites contre Take-Two. »

Au cours de l'année 2000, Take-Two avait exagéré ses revenus de 23 millions de dollars, portant ses bénéfices à 24,6 millions au lieu des 6,4 millions effectifs. La valeur des actions s'en trouva évidemment faussée. Compte-tenu du succès fulgurant de Take-Two depuis sa création par Brant, l'enquête de la SEC ne présageait rien de bon pour le monde de la finance.

Un *trader* qui perdit beaucoup d'argent dans cette affaire dira : « Après le scandale autour d'Enron et la défiance vis-à-vis des grandes entreprises, Take-Two envoie un mauvais message. Comme si un bon jeu vidéo suffisait à oublier tout ça... Aujourd'hui, Take-Two nous dit que le crime finit par payer. »

Eibeler et sa direction tentèrent de tenir Rockstar en dehors de tout ça mais ce n'était pas si simple. « Ne faites pas de vagues, conseillait-il, les affaires vont bien et vos jeux ont du succès. » Mais, officiellement, le discours était un peu différent : « La compagnie avait de bons résultats, mais, sur le plan financier, c'était l'orage. »

Sam garda son équipe isolée de Take-Two, mais les employés n'étaient pas si surpris par ces révélations. Après tout, les décisionnaires de Take-Two n'avaient jamais été les bienvenus chez Rockstar. King et Foreman, les deux cofondateurs les plus discrets du studio, furent néanmoins particulièrement touchés par cette affaire. Dès la naissance de la compagnie aux côtés de Donovan et des Houser, Foreman avait senti une scission au sein de la Communauté. D'abord avec la mise en avant permanente de Sam et Donovan dans la presse. Timide de nature, Foreman n'était pas mécontent de les laisser récolter les paillettes. Mais le système avait ses failles, et Foreman ne les ignorerait pas éternellement.

Il se rappelait notamment le jour où Sam vint le voir, excité comme une puce : « Dans quelques années, on sera tous millionnaires ! Ce sera vraiment génial ! » Puis il rectifia : « Non, en fait, je ne m'arrêterai pas avant un milliard. »

Ce jour-là, Foreman regarda Sam s'éloigner. Il pensa à sa passion, à son désir de toujours aller plus loin, de toujours tirer le maximum de tout ce qu'il pouvait. Puis il se dit : « Le connaissant, il ne se contentera pas d'un milliard. »

VICE CITY

SAM REGARDAIT Tony Montana conduire sous les néons de Miami. Combien de fois avait-il vu *Scarface* ? Peu importe, il ne pouvait pas se lasser de la performance d'Al Pacino dans le rôle de cet immigré cubain, de sa grandeur à sa décadence, en passant par les sommets du trafic de cocaïne. Les drogues, la violence, le son des *cajónes*... La façon dont Montana ne laissait jamais personne lui marcher sur les pieds, faisant toujours ce qui lui semblait juste. Sam se sentait un peu dans cette situation, devant travailler à ses jeux sans trop attirer l'attention, malgré la pression toujours plus forte. « *Scarface*, c'est ultime, pas vrai ? demanda Sam un jour au bureau. Tony Montana est ultime ».

Et si *Scarface* et Tony Montana étaient ultimes, alors le Miami des années 1980 aussi. Pour Sam, cela correspondait à « l'ère criminelle la plus *cool* qui, soit parce qu'à l'époque les crimes étaient à peine considérés comme tels. Les Cubains descendaient des gens en pleine rue, le tout dans un tourbillon de cocaïne et d'excès, avec les gens qui roulaient en Ferrari ou en Testarossa [sic]. Une période complètement barrée, tout était plus fou dans les années quatre-vingt, surtout aux États-Unis. » Autrement dit, le contexte idéal pour un jeu vidéo.

GTA III avait tout raflé : récompenses, argent et polémiques. Sam savait que le prochain jeu serait attendu au tournant. Il ne voulait pas d'une simple photocopie en guise de suite, contrairement à ce que certains éditeurs avaient l'habitude de faire. En même temps, Rockstar appartenait à une entreprise cotée en bourse, avec des échéances et objectifs clairement définis. Sam devait se surpasser. « Il faut reproduire le même impact que *GTA III*, réalisa-t-il. Ça fait peur. »

L'équipe avait donc décidé de situer le nouveau jeu à Vice City, la ville inspirée de Miami du tout premier *GTA*. Restait donc à déterminer l'époque. À New York, les années 1980 avaient la cote. Dans les boîtes de nuit, INXS et

New Order tournaient en boucle. Sur les tables, la cocaïne aussi était de retour. Dan vit dans cette période des valeurs qu'il serait aisé de tourner en dérision dans un jeu : la cupidité, l'amour de l'argent, les fringues de mauvais goût... et la musique, qui correspondait à celle qu'il avait connue en grandissant. Dan avait pris confiance en lui grâce au succès de *GTA III*, plus précisément en tant qu'auteur. Il n'était ni romancier, ni scénariste de films, mais auteur de jeux vidéo. Un auteur capable de raconter une histoire au-delà des séquences cinématiques, à l'affût du meilleur moment pour laisser les rênes aux joueurs.

En faisant part de son intention de situer *GTA : Vice City* dans les années 1980, Sam se heurta à l'incompréhension de certains membres de Rockstar. L'un d'eux lui demanda : « Tu as perdu la tête ou quoi ? »

— Non, non, non, insista Sam, ça marchera comme sur des roulettes !

— Les années quatre-vingt, sérieux ? s'inquiéta un autre. Ça ne va pas être facile. »

« Non, bien sûr, répondit Sam. Et c'est bien pour ça qu'il faut le faire ! »

Sam avait un atout de taille de son côté : le cofondateur Jamie King. Enthousiaste et charismatique, King avait toujours assumé un rôle-clé au sein du studio : assurer l'équilibre entre la passion débordante de Sam et les délais réduits que l'équipe devait respecter. Devant le scepticisme de certains vis-à-vis de *Vice City*, il s'exclama : « Les années quatre-vingt, *yeah* ! Flock of Seagulls [groupe anglais du mouvement New Wave – N.D.T] ! ». Il enjoignit à tout le monde de faire confiance au patron, et la décision fut finalement acceptée. Sam loua un cinéma entier pour emmener toute l'équipe à une séance privée de *Scarface*. Ils virent également *Apocalypse Now Redux*. La série *Deux Flics à Miami* n'étant pas disponible en DVD, Sam passa des heures sur eBay afin de dénicher la moindre cassette vidéo contenant ses épisodes diffusés entre 1984 et 1989.

Entre midi et deux, il rentrait chez lui pour en regarder quelques-uns. Entre ses scènes d'action et son découpage en différentes missions, la série lui semblait parfaite comme modèle de jeu. Mais, pour Sam, *Vice City* n'était pas qu'un jeu sur les années 1980. Il insistait sur l'année 1986, qui constituait selon lui le point culminant de cette décennie. Sam et Dan demandèrent à Fernandez de créer une base de données informatique contenant toutes ses recherches culturelles sur l'époque : les pantalons parachutes de MC Hammer, la DeLorean de *Retour vers le futur*, les lunettes de soleil aux verres roses. Tout était dans les détails. Sam ne voulait pas n'importe quelle Ferrari pour le jeu, mais la Ferrari Spider GTB de 1986, avec *un seul* rétroviseur.

Heureux producteur de *State of Emergency*, Ewing trouva un jour Sam en train de griffonner sur un tableau blanc, comme un savant fou en plein délire. Le support semblait recouvert d'inscriptions aléatoires mais souvent drôles évoquant les années 1980 : Flock of Seagulls, *Deux Flics à Miami*, cocaïne... Des flèches faisaient converger toutes ces inscriptions au centre du tableau, où figurait le nom *Arnold*, référence au personnage joué par Gary

Coleman dans *Arnold et Willy*. « C'était comme si Arnold était la clef de voûte permettant de comprendre toutes les années quatre-vingt, se rappellera Ewing. C'était comme une fenêtre ouverte sur l'esprit de Sam et sur la façon dont il concevait le contexte culturel de ses jeux. »

Progressivement, l'équipe adhéra à l'idée du patron. Tous les employés se mirent à porter leurs vestes militaires Rockstar au bureau. Les développeurs de DMA (désormais appelé Rockstar North) furent envoyés à Miami, dans un hôtel sur Ocean Drive. Sam communiqua ses instructions aux trente Écossais, blancs comme des cachets d'aspirine, qui portaient tous l'appareil photo autour du cou : « Vivez dans cet endroit et essayez d'en capter les pulsations. Apprenez à connaître ces rues par cœur, car c'est ça qu'il va falloir mettre à l'écran ! » Puis Sam ajouta : « Oh, et des néons ! Il me faut des néons ! »

Les premiers jours, la météo se montra orageuse. Pour un Écossais, le temps idéal pour aller au *pub*. Mais, dès les nuages dissipés, les développeurs investirent les rues, mitraillant de photos les bâtiments, palmiers et paysages ensoleillés. Bilan au bout d'une semaine : des centaines de photos et une trentaine de méchants coups de soleil. Suite au passage à la 3D de *GTA III*, plus besoin de réinventer le moteur de jeu pour *Vice City*. L'objectif était donc de l'affiner pour rendre le monde virtuel plus vivant. Les séquences s'enchaîneraient plus vite, les piétons se déplaceraient de façon plus crédible et le choix de véhicules serait encore plus large, avec l'apparition des deux-roues.

Plus important encore, le nouveau système d'éclairage permettait de rendre justice à tous les néons et nuances d'ensoleillement de *Vice City*. La plupart des jeux d'action optaient pour des teintes de gris ou de marron, *Vice City* serait une explosion de couleurs. Les rues bordées de palmiers furent peuplées de personnages rappelant les BD de Robert Crumb ou celles mettant en scène Félix le chat : femmes bien roulées en bikini en train de faire du roller, gars musclés en plein briefing sur le terrain de basket, voyous en costume bleu ciel piqué à Don Johnson... Aaron Garbut, directeur artistique de Rockstar North, expliquait : « Notre style est celui que Walt Disney aurait adopté s'il avait consommé plus de substances psychotropes. »

Ce niveau de détail impliquait évidemment de longues nuits de travail. Le joueur pouvait désormais piloter des avions et des hélicoptères, toute la ville devait donc être visible des rues comme du ciel. En offrant un monde plus riche et plus vivant que celui de *GTA III*, l'équipe devait créer chez le joueur une véritable perception de l'espace. Dans *Vice City*, le joueur incarnait Tommy Vercetti, une petite frappe devant accomplir des missions pour les parrains de la ville. Mais, cette fois-ci, le protagoniste aurait son propre appartement sur la version virtuelle d'Ocean Drive. Il pourrait ainsi rentrer dans un immeuble ensoleillé de Miami puis monter à son domicile. Le fait d'avoir une maison n'était pas rare dans les jeux de rôle. Pour Sam, c'était un moyen de rendre le sien plus vivant : « Les joueurs auront le sentiment de

posséder quelque chose dans ce monde. Le monde a beau être virtuel, ce sentiment est bien réel. »

Mais rien n'était plus réel que les neuf stations de radio de Vice City, de V-Rock pour le metal aux sons latinos d'Espantoso. Chargé d'écrire les fausses réclames de ces radios, Dan récupéra des heures de programmes des années 1980 auprès d'agences de pub et écouta leurs voix, chansons et jingles qui semblaient sortis d'un dessin animé. Il s'en inspira pour créer des pubs vantant films d'horreur, vendeurs de beignets, gourous aux pouvoirs extraordinaires et produits de beauté capillaire (« Peut provoquer sécheresse buccale, dilatation des pupilles, paranoïa, palpitations cardiaques et saignements de nez, en plus de cheveux éclatants ! ») Il évoqua également les vieux jeux vidéo auxquels ils jouaient enfants (« *Defender of the Faith* ! Sauvez les points verts grâce à votre super carré rouge volant ! »).

Un matin, le téléphone de Fernandez sonna dans son appartement, non loin des bureaux de Rockstar. « Allo ? dit-il.

— Fernandez ! » C'était Sam. « Retrouve-moi en bas ! »

Fernandez était flatté de recevoir un tel coup de fil. Il voyait Sam comme un véritable génie, l'égal de producteurs comme Jerry Bruckheimer ou David Geffen. Il admirait la façon dont Sam avait promis de vendre dix millions de *Vice City* à Take-Two. Sam savait y faire avec la maison mère.

Fernandez appréciait également la confiance que Sam témoignait à Pope et à lui-même. Peu avant cela, Sam s'était rendu dans l'appartement de Pope pour voir son nouveau *home cinema*. Ils avaient bu des bières en regardant *Le Seigneur des Anneaux*, et Sam enragea : « Mais ! Ton niveau de vie est plus élevé que le mien ! Salopard ! » En réalité, Sam venait de se payer une Porsche et d'offrir une Rolex à son frère. Il était également en train d'acheter une maison à West Village et voulait proposer à Pope de l'aider à y installer son propre *home cinema*. Une chose qu'on ne propose qu'à un véritable ami.

Quand Fernandez reçut l'appel de Sam ce jour-là, il se coiffa en vitesse et en oublia son café. Il retrouva Sam en bas de chez lui, un petit appareil blanc à la main. « C'est quoi, ça ? demanda Fernandez.

— Un iPod ! », répondit Sam, qui venait d'acheter le nouveau baladeur d'Apple. Sam se mit à marcher rapidement vers la Quatrième Rue et Fernandez le suivit. Sam lui proposa : « Fernandez ! Faisons un tour en voiture en écoutant les chansons auxquelles je pense pour *Vice City*. »

Une fois sa Porsche récupérée au garage, Sam se dirigea vers la voie rapide à l'est de Manhattan. L'iPod était connecté aux enceintes de sa voiture. « Voyons quelle chanson colle le mieux à une conduite rapide », dit Sam avant de mettre les gaz. Il lança *Crockett's Theme*, la fameuse musique de *Deux Flics à Miami*. Le synthé utilisé comme basse, la boîte à rythme, les cordes démentes enregistrées sous cocaïne, la harpe électronique aux sonorités japonaises... « Voilà à quoi notre jeu va ressembler ! », promit Sam.

Fernandez se cala dans son siège tandis que les chansons et le paysage fusionnaient. Teena Marie, Slayer, Phil Collins. À chaque morceau, il

griffonnait le nom sur un calepin et lui attribuait une note correspondant à sa compatibilité avec le jeu. Finalement, une chanson débuta et l'expression de Sam s'illumina. Il monta le volume. Cette chanson lui rappelait son enfance avec son frère. « *More than this*, chantait Brian Ferry, *you know there's nothing more than this*. »

Il était très tôt en ce dimanche matin. Fernandez entendit à nouveau son téléphone. Il décrocha, à moitié endormi : « Allo ?

— On a une première version ! s'écria Sam. Viens l'essayer ! »

Fernandez et Pope suivirent Sam dans les bureaux puis lancèrent la toute première version du jeu. Celui-ci était prévu pour octobre 2002, ce qui ne leur laissait que dix mois de développement, dont trois déjà passés. L'Ocean Drive simulé apparut à l'écran. Fernandez sauta dans une Ferrari GTB et s'élança le long du front de mer. « Ouah ! lâcha-t-il. « Ça le fait. »

Pope grimpa sur un toit et assit son avatar. Il resta un instant à contempler l'océan, les lueurs orangées du soleil se reflétant sur les vagues. Les branches des palmiers se balançaient au gré du vent et les mouettes traversaient le ciel. « Mon Dieu, pensa-t-il, que c'est beau ! ».

Sam pouvait passer des heures à simplement conduire d'un coin à l'autre de la carte, juste pour ressentir l'ambiance du jeu et de ce monde que l'équipe avait créé. Il vola une moto avant de démarrer au quart de tour, se faufilant entre les voitures sous les néons des rues commerçantes. Entre le bruit du moteur et la chanson *99 Luftballons*, il se sentit pris d'un étrange vertige, comme si l'écran de son ordinateur ondulait. Le verre devenait aussi flasque que de la gelée anglaise. Puis il n'y eut plus de verre ni d'écran. Seulement Sam, plongé dans Vice City, pour de vrai. « C'était comme traverser la frontière entre la réalité et la fiction », décrira-t-il plus tard.

L'expérience ne calma pas son anxiété pour autant. Et si le jeu ne se vendait pas ? Avec un budget de cinq millions de dollars, *Vice City* était leur plus grosse production à ce jour. Le script dépassait n'importe quel film ou jeu : quatre-vingt deux cinématiques, deux cents pages de dialogues, six cents pages supplémentaires rien que pour les répliques des piétons et trois cents pages de programmes radio. Le moindre octet présent sur le DVD serait utilisé. Sam et Dan souhaitaient aller plus loin qu'aucun autre jeu, y compris sur la présence de stars à son casting. « Nous avons toujours aimé voir des invités vedettes dans les séries télé, précisait Dan, comme des sportifs célèbres dans un épisode de *Magnum*. »

Sam surenchérit : « Oui, ces stars du sport déchues en quête de reconversion. Ou comme dans *Deux Flics à Miami*, quand ils ont invité Phil Collins et Frank Zappa à jouer un petit rôle. » Comme le reconnaissait King, les Houser cherchaient surtout une excuse pour rencontrer les stars en question. Ils commencèrent par Vercetti, qui contrairement au protagoniste de *GTA III* allait s'exprimer de vive voix. Pour apporter un brin de personnalité à leur univers, il leur fallait l'acteur adéquat : Ray Liotta, qui les

obsédait depuis *Les Affranchis*.

King appela plusieurs numéros en tentant de faire bonne figure. Sa détermination se heurta à plusieurs refus polis. On lui dit notamment que Liotta préférerait tourner un film familial pour améliorer son image. King finit toutefois par tomber sur un jeune agent hollywoodien des plus arrangeants. Il n'en fallut pas plus pour que l'équipe se retrouve au *Peter Luger's Steakhouse* de Brooklyn avec Liotta en personne, à boire et à rire aux éclats. Les rock stars n'arrêtaient pas de le complimenter sur ses films quand soudain, sans raison apparente, le visage de l'acteur se ferma complètement : « Je peux savoir ce qui vous fait rire comme ça, putain ? », lança-t-il.

Tout le monde se chiait dessus. Liotta finit par craquer. « Et merde, je marche avec vous ! »

« Il nous a fait *Les Affranchis* en direct ! » s'amusa King.

Liotta accepta donc, mais son interprétation dans *Les Affranchis* n'était pas totalement un rôle de composition, comme put le constater Khonsari au cours des enregistrements. L'acteur semblait prendre sa participation par-dessus la jambe, irrité qu'il était par le résultat d'un match de basket. « Le dernier jeu à la con auquel j'ai joué, c'était *Pong* », précisa-t-il avec mépris.

« C'est quoi, ce bordel ? » songea Khonsari. Son père était médecin, et il lui faudrait sans doute six mois pour gagner ce que le dur à cuire d'Hollywood allait empocher en une journée pour *Vice City*. Khonsari se serait bien passé de son arrogance. « Écoutez, lui dit-il, je me fiche de ce que vous faites de votre vie. Oh, bien sûr, vous étiez génial dans *Les Affranchis*, mais là, on a un travail à finir, et vous allez le faire correctement. » Le réalisateur lui donna ensuite un grand café Starbucks. Liotta se calma enfin et termina ses répliques.

Liotta n'était que le premier d'une longue liste de célébrités amenées à jouer dans *GTA* : Peter Fonda et Dennis Hopper suivirent. Pour un acteur, un rôle dans *GTA* était comme une médaille, un signe évident de coolitude. Les rock stars, de leur côté, étaient tout à leur émerveillement. Quand Lee Majors vint jouer son personnage, King hallucina : « Je suis assis à côté de "l'homme qui valait trois milliards" ! »

Pour incarner Candy Suxx, star du porno de *Vice City*, Khonsari suggéra l'actrice de films X Jenna Jameson et lui offrit 5 000 \$ pour le rôle. Rien de compliqué *a priori*, la comédienne étant régulièrement à New York pour participer à l'émission de radio d'Howard Stern. Sans compter que son petit ami était un grand fan de *GTA III*. Marché conclu, donc. Pour *Vice City*, Khonsari avait filmé plusieurs scènes en capture de mouvement, dont une où Candy, sur le dos, semblait sur le point de coucher avec un pêcheur, avant qu'on ne se rende compte que les trente centimètres dont il se vantait désignaient en réalité un poisson.

Malgré ce ton parodique, l'équipe était aussi gênée qu'un écolier venant de faire pipi dans sa culotte lorsque Jameson entra dans le studio. Dan leva un œil vers elle. Elle portait jeans moulant et débardeur noir. Il commença à

se sentir « très Anglais », selon ses propres termes, et très embarrassé. La présence de son père n'aidait pas vraiment à détendre l'atmosphère. Khonsari chuchota à Dan : « Son père ne me gêne pas, mais je ne suis pas très à l'aise à l'idée de la faire gémir comme si elle se faisait sauter par trois types en même temps. »

Avec les regards noirs que lançait le père de Jameson, il allait falloir ruser pour atteindre l'orgasme. « Oh, bonjour, Jenna ! dit Dan gêné. « Alors, euh, pourriez-vous faire comme si vous étiez excitée ? »

Elle le dévisagea. « Comment ça ? »

— Comme si vous étiez heureuse ! Comme si vous passiez un bon moment ! » Puis il claqua des doigts : « Comme si vous mangiez une barre chocolatée ! »

— Bon, je fais comme si je faisais l'amour ou comme si je mangeais une barre chocolatée ? soupira-t-elle.

— Oui ! Comme si vous faisiez l'amour ! enchaîna Dan. Ce sera parfait ! » Et elle s'exécuta.

Mais tout cela n'était qu'une partie de rigolade à côté de la visite de Burt Reynolds, qui jouait Avery Carrington, véritable magnat dans l'univers du jeu. Les rock stars avaient grandi en regardant les classiques virils de l'acteur (*Cours après moi shérif, Délivrance*) et rêvaient évidemment de travailler avec lui. Reynolds se montra prêt à enregistrer, mais surtout à être traité comme un demi-dieu. Khonsari sentait le dédain dans ses yeux, cette attitude commune à beaucoup d'acteurs vis-à-vis des jeux vidéo. « Ils vous regardent l'air de dire "Non mais vous êtes qui, vous ? De simples programmeurs ?" », regrettait-il. Khonsari n'était pas du genre à ménager les acteurs : « Ces jeux rapportent la moitié d'un milliard de dollars, soit plus que tous vos films réunis ! », leur rappelait-il.

Mais, avec Reynolds, il perdit son calme. Une fois une scène terminée, Dan demanda poliment une autre prise à l'acteur : « Dites, vous pourriez refaire cette réplique ? »

Reynolds le fixa froidement : « Refaire cette réplique ?

— Vous pouvez refaire cette réplique ? répéta Dan.

— Vous devriez apprendre à utiliser votre clap ».

— Notre clap ?

— Ouais, quand on fait quelque chose de bien, on a droit à un clap. »

Khonsari et Dan se regardèrent en écarquillant les yeux, ne comprenant pas où Reynolds voulait en venir. Puis ils comprirent qu'il voulait des applaudissements avant de faire quoi que ce soit d'autre. Non pas un clap de fin, mais un clap de mains. Reynolds accepta finalement de réenregistrer sa réplique, mais son attitude n'allait pas s'arranger. La température augmentait dans le studio et l'acteur suait sous ses vêtements. Sans l'en avertir, son agent alla lui acheter une autre chemise. Lorsque celle-ci arriva, Dan glissa innocemment à Reynolds : « Oh, c'est votre chemise !

Reynolds n'était pas au courant pour la nouvelle chemise et pensa donc

que Dan se moquait de sa transpiration et de son odeur corporelle. Il lui dit alors : « Il va y avoir deux chocs ici. Mon poing dans ta figure et ta figure contre le sol ! »

Dan recula, déjà prêt à supprimer le personnage de Reynolds du jeu. Khonsari s'interposa : « C'est dans la boîte. Allez, c'est un sale con, mais on s'en fout, on passe à autre chose ».

« Ramenez-moi des couvertures ! criait Sam. Je veux des couvertures ! »

La sortie de *Vice City* approchait, et Sam ne voulait plus seulement des articles dans les revues branchées. Maintenant, il lui fallait la une. Les équipes relations publiques devaient donc s'activer des mois en amont pour que les magazines soient imprimés à temps. « Les attachés de presse avaient une sacrée pression pour décrocher les critiques les plus élogieuses, révélait Corey Wade, chef de produit chez Rockstar. Il fallait entretenir de bonnes relations avec les journalistes et faire tout ce qui était possible pour obtenir les meilleures notes. »

Rédacteur en chef d'*Electronic Gaming Monthly*, Dan Hsu décrivait sa relation avec Rockstar comme « un combat permanent », car le studio pratiquait une sorte de chantage pour obtenir les critiques les plus bienveillantes. Hsu ne digérait pas très bien les remontrances de Rockstar au sujet de sa critique de *GTA III*. Le magazine avait encensé le jeu, mais ne s'était pas privé de signaler son odeur de soufre. Hsu avait alors reçu un appel incendiaire du 575 Broadway : « Ils étaient vraiment furieux. Ils voulaient tout contrôler, y compris le discours de la presse. »

Pour la présentation de *Vice City* à Miami, la presse se rendit au Delano Hotel. Rockstar avait loué un manoir au bord de l'océan, et l'équipe projeta en préambule une compilation d'extraits de films et de séries des années 1980. En plus des pubs et bandes-annonces habituelles, Rockstar mit en ligne une série de faux sites Internet. Le studio ne rognait sur aucune dépense. Peu avant, les médias avaient été invités à une course de dragsters à San Diego, pour la promotion du jeu *Midnight Club 2*.

De leur côté, les joueurs attendaient fiévreusement *Vice City*, et les boutiques suivaient difficilement la demande. Chez *Multimedia 1.0*, à New York, tout le monde voulait connaître la date de sortie de *Vice City*. Les gens repartaient ensuite avec tout ce qui portait un logo Rockstar : jeux, t-shirts, autocollants... Un commissariat de police se trouvait non loin du magasin, et ses officiers venaient souvent se rencarder sur le jeu, disant au vendeur qu'ils adoraient tirer sur des flics (!). Un jour, le commerçant aperçut un camion de police à l'extérieur de son échoppe. Celui-ci arborait un énorme logo Rockstar. Était-ce l'œuvre d'un policier ? D'un employé du studio ? D'un fan ? Mystère.

L'attente était tellement énorme que la pression se fit encore plus forte dans les bureaux du gang. Un jour, Foreman tomba sur un forum en ligne. Des joueurs s'y moquaient des arbres de *GTA III*, qu'ils trouvaient ridicules.

Sam, qui lisait par-dessus son épaule, entra dans une colère noire. Foreman tenta de le consoler : « Si ces types n'ont rien d'autre à faire que de scruter les arbres de notre jeu, ils passent complètement à côté. C'est facile de prendre un détail et de le sortir de son contexte pour le tourner en ridicule. Mais c'est quoi, le vrai sujet de *GTA* ? Les arbres ? Non, c'est tout le reste, la ville. Individuellement, les éléments ne sont pas toujours terribles, mais l'ensemble est génial.

Peu d'éléments recevaient autant d'attention que les captures d'écran. Au cinéma ou à la télévision, ce sont les bandes-annonces et le bouche-à-oreille qui créent l'attente. Dans l'industrie du jeu, les développeurs s'appuyaient principalement sur des images fixes, diffusées dans la presse préalablement au lancement. Parfois, les magazines luttaien^t âprement pour décrocher l'exclusivité de nouvelles captures. Une seule d'entre elles pouvait ensuite devenir le point de départ de toute une campagne marketing. Certains chefs de produit pouvaient passer des milliers de captures en revue pour n'en choisir qu'une seule à envoyer aux médias. Donovan ne plaisantait pas sur la question : « Nous devons faire mieux que les autres. Ou alors, différemment. »

Le lancement de *Vice City* approchait, et l'équipe new-yorkaise pétait légèrement les plombs. L'horloge passait de neuf heures du matin à cinq heures de l'après-midi sans que personne s'en aperçoive, puis de onze heures du soir à trois heures du matin. Les développeurs basés à Édimbourg partageaient ce stress permanent. « Heureusement, nous avons des tas de produits promotionnels *GTA III* sur les bras, comme des battes de baseball, que nous pouvions utiliser pour nous défouler », plaisantait le directeur artistique de Rockstar North, Aaron Garbut. Pope avait ainsi vu l'un des dirigeants frapper un grand coup sur un bureau au hasard. « Ça nous a valu quelques moments embarrassants avec nos équipes de nettoyage », s'excusa Garbut. Des employés virent leurs collègues se balader dans les couloirs avec des fusils (déchargés... du moins pouvait-on l'espérer). Il s'agissait de modèles pour les graphistes du jeu, mais certains s'en servaient pour faire irruption dans le bureau d'une personne à convaincre sur un point précis. « C'était de la comédie, se souvient Foreman, l'ambiance était plutôt rock »

Les personnes qui suaien^t le plus chez Rockstar à cette époque étaient sans doute les testeurs. Toute une partie du bâtiment était consacrée à la douzaine de chasseurs de bugs. Un baby-foot et une borne *Asteroids Deluxe* attendaient les heures de pause. Des packs de sodas et autres boissons énergétiques s'empilaient sur les étagères. Sur les murs, des filles en bikini souriaient de façon aguicheuse. Les testeurs avaient besoin de toutes sortes d'encouragements.

En moyenne, un jeu demandait environ trente mille heures de test cumulées. Le processus pouvait commencer des mois avant la sortie. Les testeurs évacuaient leur stress en testant les composants de la PS2 de toutes les façons possibles. Par exemple, en jetant la console du deuxième étage. Ou

alors en la laissant des heures sous l'action d'un sèche-cheveux. Puis tout un week-end au congélateur. Après tout, les consommateurs étaient parfois aussi stupides. King commenta ce genre de comportement extrême pour un journaliste : « En fait, les joueurs d'aujourd'hui sont très intelligents. Ils vont chercher tous les moyens de mettre votre jeu en défaut. Ça rend notre travail encore plus difficile. »

Au bureau, les fausses menaces de violence devinrent un gag récurrent. Quand on lui demandait à quoi ressemblerait son jeu idéal, Sam répondait : « Un monde en ligne total, dans lequel je pourrais me rendre dans la maison de Terry (Donovan) pour la saccager avant de m'enfuir ! »

Même les célébrités n'étaient pas épargnées par la rage de Rockstar. Selon certaines rumeurs, Liotta s'était plaint au sujet de son salaire sur *Vice City*. Le magazine *Edge* interrogea Sam à ce sujet : « Non, tout va bien. Enfin, il peut dire ce qu'il veut, c'est trop facile. Genre "La prochaine fois, ça ne se passera pas comme ça". Ah ouais ? Et si on tuait ton personnage à la fin du jeu, hein ? Ce sera quoi, la prochaine fois ? »

MASSACRES

LES PALMIERS, le ciel bleu, les voitures de golf... Jack Thompson avait toutes les raisons de se sentir le cœur léger en amenant son fils à l'école, en ce matin d'octobre 2002. Mais en le regardant pénétrer dans le bâtiment, il fut pris d'un soudain malaise. Les images défilèrent dans son esprit. Des enfants armés, du sang, de jeunes cadavres... Paducah, Columbine... Et maintenant, le *sniper* de Beltway.

Au cours des dernières semaines, un *sniper* inconnu avait exécuté une dizaine de personnes au hasard dans la banlieue de Washington. L'affaire fit grand bruit à la télévision et sur Internet, et le pays se trouva plongé dans la peur. Tout le monde cherchait une explication à cet acte de violence irrationnel. Et, une fois de plus, Thompson était prêt à dégainer avec les jeux vidéo.

Sans relâche, il avait affiné son discours contre les jeux violents. Alors que le *sniper* massacrait des innocents, Thompson occupait le terrain dans les plus grandes émissions. Le 11 octobre, il apparut à nouveau avec Matt Lauer dans le *Today Show*, exposant sa théorie selon laquelle le tireur s'était exercé dans des jeux : « Cette méthode d'un tir unique et fatal est tout à fait représentative des jeux vidéo. » Trois jours plus tard, il était sur CNN, affirmant que les enquêteurs perdaient leur temps avec la piste militaire, et que la communauté des joueurs donnerait sans doute de meilleurs résultats : « Ce type est un déséquilibré, et l'origine de son trouble vient certainement des jeux vidéo. »

Le 22 octobre, Thompson trouva un public attentif avec l'animateur Phil Donahue. Celui-ci lui demanda : « Alors, comme ça, vous êtes devenu un véritable expert en jeux vidéo, hein ? »

— Eh bien, oui, j'en ai peur, répondit stoïquement Thompson. Je suis également père d'un enfant de dix ans. Tous les jours, quand je le dépose à l'école, je me dis qu'il y a peut-être un sociopathe non loin, qui se serait

entraîné avec ces jeux. »

Les *snipers* de Washington furent finalement arrêtés, et l'un d'eux, un garçon de quinze ans appelé Lee Boyd Malvo, aurait suivi un entraînement avec des jeux vidéo comme *Halo*. Selon un témoin, « Malvo aimait jouer en mode *sniper*, et John Muhammad (le cerveau de l'affaire) lui a appris comment s'améliorer. Malvo était à fond dans ces jeux, et il n'arrêtait pas de s'énerver en y jouant. »

De retour chez lui, Thompson rédigea un communiqué de presse : « Il est temps pour cette industrie avide de payer pour ses péchés. » Pour l'avocat, la bataille était comme gagnée d'avance. Il manquait en effet un adversaire évident en face : les créateurs de jeux. À Washington, Doug Lowenstein de l'Interactive Digital Software Association suivait la campagne de Thompson, mais ne se présentait pas sur les plateaux pour répondre. « J'ai été critiqué pour ne pas avoir participé à toutes les émissions fréquentées par Thompson », dira-t-il plus tard. Pour autant, il se livrait à une véritable partie d'échecs à distance, tentant de toujours prévoir le prochain coup de son adversaire.

Les poursuites engagées par Thompson suite à Paducah n'avaient pas abouti, pas plus que le projet de loi du sénateur Baca au sujet de la violence et du sexe dans les jeux vidéo. Mais la guerre culturelle ne faisait que commencer. À Saint-Louis, la vente de jeux violents fut interdite à toutes les personnes de moins de dix-huit ans, malgré la mise en avant du Premier Amendement par l'industrie. Le juge Stephen Limbaugh estima en effet que les jeux ne constituaient pas une expression et ne pouvaient donc pas bénéficier de la sacro-sainte liberté s'y trouvant attachée.

Lowenstein refusait d'affronter directement Thompson pour ne pas empirer les choses : « Je savais ce qu'il cherchait. Il voulait me pousser à la faute en public, me faire dire quelque chose qu'il pourrait ensuite utiliser contre moi pour engager des poursuites. » Lowenstein choisit donc de se tenir tranquille et d'observer, comme la plupart de ses confrères de l'industrie. « Personne ne voulait servir de cible ou de bouc émissaire, » dirait Lowenstein.

Thompson fut donc laissé libre de parler sans opposition, ce qui lui permit d'influencer l'opinion publique au sujet des jeux. Adoubé par les médias et galvanisé par ses prédictions, il trouva rapidement une nouvelle cible : *Grand Theft Auto*. La rencontre eut lieu lors d'une conférence de presse à Washington. David Walsh, directeur de l'Institut national pour la famille et les médias, était alors accompagné des sénateurs Lieberman et Kohl pour présenter leur rapport annuel sur les jeux vidéo. Selon eux, l'année n'avait pas été très bonne pour l'industrie. Pour illustrer leurs propos, ils diffusèrent des images tirées d'un jeu : une voiture à l'arrêt secouée de vibrations, puis une prostituée en sortant pour finalement terminer battue à mort à coups de batte de baseball. *Vice City*.

« Les femmes sont les nouvelles cibles privilégiées des jeux les plus

violents, affirma Lieberman. Ces jeux sont minoritaires mais extrêmement populaires. Ils n'ont rien de bon à offrir à part des massacres, de la torture et de la violence, au-delà de toute décence et de toute valeur morale. »

Walsh ajouta : « Ces jeux sont surtout très populaires auprès des enfants. Ceux qui prétendent que ce sont des jeux pour adultes n'ont visiblement pas d'expérience avec des enfants. D'une manière générale, les parents sont mal informés... Que pensez-vous que *Grand Theft Auto : Vice City* puisse apprendre à nos adolescents ? »

GTA mettait Thompson hors de lui. Le sexe, la violence, le tout dans un Miami fictif alors que lui-même était originaire de Miami. Comment osaient-ils vendre ça aux enfants ? C'est alors qu'il eut l'idée de mettre son propre fils à contribution. Il alla donc voir Johnny pour lui demander un service. Thompson était sûr que les magasins *Best Buy* (entre autres) vendaient ce jeu aux enfants malgré son classement M. Il était décidé à le prouver. « Johnny, nous devons savoir si *Best Buy*, qui se présente comme irréprochable dans cette affaire, vend ce jeu ou non. »

Thompson se gara sur le parking du *Best Buy* le plus proche et donna 60 \$ à son fils pour acheter le jeu. Il se saisit de sa caméra et dit à Johnny qu'il l'attendrait dehors. Il se positionna ensuite derrière les baies vitrées du magasin, suivant son fils du regard. Il cala la caméra à l'aide de l'écran numérique et positionna le pouce sur le bouton d'enregistrement. Puis il attendit, observant les clients faire la queue avant de repartir dans la chaleur de la ville. Il aperçut enfin son garçon se diriger vers les caisses, un boîtier de plastique à la main.

Thompson enclencha l'enregistrement et zooma jusqu'à distinguer le logo *Grand Theft Auto* et son sous-titre *Vice City* en néon rose. Il se baissa légèrement pour filmer la transaction sous le meilleur angle. Son cœur s'emballa et ses tempes bourdonnaient tandis que son fils était sur le point de commettre une atrocité. Le caissier jeta un œil au garçon, avant de prendre son argent sans poser de question. Grillé ! « Tout le monde sait ce qu'il y a dans ce jeu, et le contenu sexuel les met dans l'embarras », expliqua Thompson à Johnny.

Il tenait la preuve qui lui permettrait de poursuivre les revendeurs pour vente de contenu sexuel à des mineurs. L'enregistrement prouvait leur négligence. Thompson examina la boîte qu'il tenait dans ses mains. La couverture était divisée en plusieurs cases, comme une page de bande dessinée : voitures en feu, fille en bikini rose, gros bras avec chaîne bling-bling et pistolet. En bas à droite se trouvait un petit carré jaune avec la lettre R et une étoile. Rockstar Games ? Nous verrons bien qui finira par griller l'autre.

LA BOULETTE ! La boulette ! La boulette !

Une nouvelle année écoulée pour les joueurs de Rockstar Games, et donc un nouveau concours de boulettes de fromage au *Radio Mexico*. La Tequila

coulait à flots, les paris s'accumulaient, de même que les sacs de vomi. Comme le voulait la tradition, les employés les plus en vue recevaient une nouvelle veste aux couleurs de la compagnie. Cette année, il s'agissait d'un bomber vert olive, le mot Rockstar brodé sur l'avant et les armoiries de l'entreprise (le logo accompagné d'un poing américain) dans le dos. On pouvait lire, en latin, la phrase « Pulvériser nos ennemis ».

La fine équipe avait toutes les raisons de faire la fête. *Vice City* était sur le point de devenir le jeu vidéo le plus vendu de tous les temps. Un succès foudroyant qui vit 1,4 million d'exemplaires partir lors des deux premiers jours d'exploitation, alors que la plupart des développeurs ne vendent pas autant en toute une vie.

Pendant ce temps, *GTA III* continuait de battre des records. Moins cher à produire que la plupart des films indépendants, le jeu s'était vendu à plus de huit millions d'exemplaires, rapportant 400 millions de dollars lors de sa première année et dépassant le blockbuster de l'année, *Matrix*. Le colosse *GTA* souleva Take-Two (toujours sous le coup d'une enquête) et l'industrie du jeu qui atteignit en 2002 un chiffre d'affaires record de 10,1 milliards de dollars, soit 10 % de plus que l'année précédente.

Vice City était un succès commercial, mais aussi un phénomène critique. Le jeu recevait les louanges des magazines et sites Internet les plus influents. « La variété et la profondeur du jeu dépassent tout », s'enthousiasmait *PlayStation Magazine*. *Entertainment Weekly* le désigna jeu de l'année, affirmant : « *Vice City* explose tous les autres jeux, parce qu'il ne se contente pas d'être un jeu de conduite, de tir, d'action ou de simulation ; il est tout cela en même temps, enrobé dans un monde criminel, excitant et stylisé. » *Vice City* raflait toutes les récompenses de l'industrie. *Game Informer* écrivit : « Heureusement, cette fois-ci, tout le monde oubliera les polémiques et reconnaîtra *Grand Theft Auto : Vice City* pour ce qu'il est, c'est-à-dire un grand jeu vidéo. »

Dans la foulée, cette industrie dominée il y a peu par *Mario* et *Tomb Raider* tenta désespérément de copier le style Rockstar. Comme le remarqua un analyste : « Les gens n'ont plus peur de sortir des titres comme *Grand Theft Auto*, ce qui n'était pas vraiment la norme auparavant. Mais, aujourd'hui, tout le monde veut son propre *GTA*. » Les plombiers italiens et les *Indiana Jane* n'étaient plus dans le coup, remplacés par le sexe et la violence. Un nouveau jeu appelé *The Getaway* attira l'attention grâce à ses poursuites automobiles sauvages. Un autre, *BMX XXX*, mettait en avant les danses lascives, utilisant au passage des captures de mouvements de véritables strip-teaseuses.

« Vous ne vous attendez pas à ce que vos enfants mettent une strip-teaseuse, des meurtres sauvages et des braquages à main armée sur leur liste de Noël » avertit le *Daily Record* de Glasgow. « C'est pourtant ce que veulent la plupart des ados cette année, sous la forme des jeux vidéo les plus populaires du moment. »

Succès aidant, la marque Rockstar était plus *cool* que jamais. S'inspirant du marketing de rue des artistes qu'il admirait, le gang assurait la promotion de ses jeux en apposant des autocollants dans toute la ville. Porter un t-shirt avec le logo de la compagnie était un signe de crédibilité, et posséder le coffret de neuf CD regroupant toutes les chansons de *Vice City* vous assurait le respect de n'importe quel fan du jeu. *GTA* fut parodié par le *Chappelle's Show* et cité dans un morceau du rappeur Camion. À New York, les animateurs radio Opie et Anthony parlaient de *Vice City* tous les jours avec passion.

Le magazine *Rolling Stone* demanda à Sam s'il comptait aller encore plus loin avec le contenu de ses prochains jeux, ce à quoi il répondit : « Bien sûr. Je sais que beaucoup de gens dans ce pays aimeraient nous étrangler ou nous voir en prison pour ce que nous faisons, mais non, désolé, on est sur le coup. Regardez tout ce qu'a déclenché l'histoire des prostituées. C'est fou ce que les gens peuvent être conservateurs.

Rockstar avait non seulement égalé l'aura culturelle qu'avait atteinte Def Jam dans les années 1980, mais avait aussi placé la barre encore plus haut, grâce à un nouveau média et à une génération en devenir. À tel point que... Def Jam devint admiratif de ce succès. Le président du label Kevin Liles avait lu l'article de *Rolling Stone* sur Rockstar, dans lequel Sam confiait son admiration pour Def Jam. Il appela alors Donovan : « Alors comme ça, vous cherchez à devenir comme nous ? Je veux savoir qui vous êtes. » Les deux hommes se rencontrèrent donc, et Liles lança : « OK, trouvons quelques trucs à faire ensemble. »

Pour ces Anglais qui avaient grandi en rêvant de New York dans leurs chambres londoniennes, la célébrité avait de quoi faire tourner la tête. Les joueurs qu'ils croisaient étaient du genre à se jeter à leurs pieds en s'écriant « Oh, mon Dieu ! Vous êtes les personnes les plus *cool* du monde ! » À l'été 2003, un nouveau club appelé le SoHo House cherchait à recruter des membres prestigieux. Sa représentante rencontra King par le biais de connaissances communes. Elle gloussa : « Oh, vous êtes Jamie King ! Et vous travaillez chez Rockstar Games ! Et vous êtes à la tête d'une aventure extraordinairement excitante ! » King ne devint pas membre, mais investisseur du club.

Avec des revenus estimés à un milliard de dollars chez Take-Two, il y avait un paquet d'argent à dépenser. Comme s'en souviendra une rock star : « La compagnie est entrée en bourse, les gens ont gagné de l'argent et se sont acheté des maisons. » L'entreprise racheta d'autres studios de développement pour renforcer ceux de Vienne, San Diego et Vancouver. Des dizaines de nouveaux employés parcouraient les bureaux de Rockstar. Les plus anciens, le « gang du 575 » comme les appelait fièrement King, parmi lesquels Pope et Fernandez, sentaient qu'une nouvelle ère avait commencé.

Pas forcément dans le bon sens du terme.

Peut-être s'agissait-il des lendemains difficiles des semaines de folie dédiées à *Vice City*, mais, lorsque Pope observa les couloirs et les *open space* depuis son nouveau bureau, il eut le sentiment de ne plus faire partie de la même famille. Perplexe, il voyait ces Anglais parader dans le bâtiment en pulls de cachemire, le logo R* délicatement cousu sur la poitrine.

Sam avait toujours accordé beaucoup d'importance à tout l'équipement Rockstar, fabriquant des vestes ou des anneaux qui signifiaient l'appartenance au gang. Mais, pour Pope, ces nouveaux pulls semblaient réservés aux rock stars d'élite. Un nouveau gang constitué uniquement des joueurs « d'en haut ». Le gang du cachemire.

Bang ! Bang ! Bang ! Pam ! Foreman leva la tête en direction du bureau de Sam, d'où venaient ces bruits insupportables, et attendit la suite. « Il me faut un nouveau téléphone ! », cria Sam. Foreman remplit alors un nouvel ordre d'achat de fournitures, qui était loin d'être le premier concernant les téléphones saccagés de Sam.

À mesure que la réputation de Rockstar grandissait, ce genre de massacre devenait la routine. Foreman se rappellera plus tard : « Sam devenait fou s'il entendait quelque chose qui ne lui plaisait pas. Je ne sais plus combien de fois nous avons dû changer son téléphone. » Foreman ne goûtait que modérément le favoritisme qui transparaissait au travers des pulls de cachemire. S'il en avait reçu un en tant que cofondateur, il avait trop honte pour le porter : « C'était comme un putain de doigt d'honneur adressé à tous les autres. »

Même les vestes et autres anneaux n'avaient plus rien de si glamour, à présent. Un jour, Pope regarda l'anneau Rockstar à son doigt et se sentit stupide : « On nous avait manipulés, de façon à ce qu'un pauvre anneau à cinq dollars représente tout pour nous. En fait, les rivalités qui pouvaient exister n'étaient pas réellement motivées. Elles étaient juste déterminées par une sorte de partage arbitraire. »

Ce que certains voyaient comme des luttes d'ego pouvait aussi bien être vu comme une volonté toujours plus grande de contrôler son image. Après tout, le patron avait le droit de s'habiller différemment ou de réagir quand quelque chose ne lui convenait pas. Si les jeux vidéo étaient le nouveau rock, alors il fallait se taper le folklore qui allait avec. Rockstar avait également compris qu'une partie de son image venait de son aspect énigmatique, et tous les moyens étaient bons pour le préserver. L'industrie du jeu avait l'habitude de partager ses informations lors de conférences ou d'événements, mais Rockstar limitait les révélations. Foreman en fit l'expérience lorsqu'il parla à Donovan d'une sollicitation qu'il avait reçue pour participer à un débat sur le développement. « Non, tu ne peux pas faire ça, lui dit Donovan.

— Pourquoi ?

— Parce qu'on ne fait pas ce genre de choses.

— Mais je ne mentionnerai pas Rockstar, sauf peut-être pour me présenter. Je resterai général.

— On ne fait pas ce genre de choses.

Foreman crut comprendre pourquoi il ne fut pas autorisé à donner suite : « Ils craignaient que je ne parle de quelque chose qui échapperait à leur contrôle. Pour eux, le monde n'avait pas à connaître leurs petits secrets. » Pour Foreman, les secrets en question n'avaient rien de sulfureux. Rockstar devait surtout son succès au travail et au dévouement de ses employés. « Le secret, c'est d'être vraiment passionné par ce que vous faites et, ensuite, de consacrer tous vos efforts à cette passion. C'est tout. » Tous les téléphones cassés et les caprices nourrissaient ces incroyables jeux. « C'était parfois un peu le bazar, c'est vrai, mais peu importe. Ça fonctionnait. »

Le gang du cachemire voulait contrôler le monde réel comme il contrôlait ses univers virtuels. Ses membres attendaient toujours fébrilement les dernières critiques de leurs jeux sur Internet. Pour eux, il ne faisait aucun doute que ces titres étaient de véritables chefs-d'œuvre, et le monde avait intérêt à être d'accord. « Ce que je vois dans ce jeu, c'est de la magie. Et je ne pense pas avoir lu un seul article qui la restitue convenablement », siffla un jour Sam.

Ces types, qui autrefois avaient songé baptiser leur studio Grudge Games, avaient décidément une certaine idée de leur travail. Les critiques négatives déclenchaient la colère de Rockstar, où l'ego le disputait aux principes économiques. Les journalistes responsables se retrouvaient blacklistés et la compagnie décidait de retirer toutes ses publicités des publications rattachées. Gillian Telling, l'assistant de Dan, témoignera plus tard : « Ils étaient complètement fous au sujet des médias. Même un 9 sur 10 pouvait les rendre irascibles. »

Pope et Fernandez avaient sérieusement besoin d'une pause. Une fois *Vice City* terminé, ils sortirent avec quelques autres employés dans un restaurant proche. Ils avaient travaillé sans interruption de *GTA III* à *Vice City*, et comptaient bien profiter d'un peu de temps libre. À peine les apéritifs furent-ils servis que le téléphone de Pope sonna. « Revenez immédiatement au bureau ! hurlait Sam à l'autre bout du fil. Il faut qu'on parle de *San Andreas* ! »

ET MON CUL, C'EST DU CACHEMIRE ?

UNE VILLE grisâtre. Vue subjective. La tête dépasse de la fenêtre d'une voiture. Autour, des palmiers mal entretenus, des portes défoncées, des devantures recouvertes de graffitis, des types portant baggys et bandanas. Les piétons lâchent quelques mots :

« Pas question, pas moyen, sale pute ! »

« Ces fringues ? Ouais, pas mal ! »

« Hé mec, ça plane à cent mille aujourd'hui ? »

« Putain, mais je suis où, là ? », se demandait Fernandez en se frayant un chemin à travers un quartier mal famé de l'est de Los Angeles. Il se trouvait là dans le cadre de ses recherches culturelles pour *GTA : San Andreas*, en quête de ces petits détails qui feraient tout le réalisme du jeu. Concentré, il se tenait sur le siège passager d'une voiture roulant à faible allure, conduite par un Mexicain chauve aux bras recouverts de tatouages. Fernandez tendit un micro par la fenêtre pour enregistrer les piétons :

« Allez, tiens-toi tranquille pendant que je m'occupe de toi ! »

« Hé, tu sens le pasulo ! »

Fernandez était un Latino-Américain de Miami, mais il ne se sentait pas très à l'aise dans ce quartier. Il aurait pu se fondre facilement dans la masse, mais, au fond de lui, il restait un intello de New York. Heureusement, quelqu'un à ses côtés connaissait bien le coin : Estevan Oriol, ancien videur et manager de hip-hop désormais à la tête d'une marque de vêtements à la mode, Joker Brand. Autant dire l'homme de la situation.

Le succès de *Vice City* avait mis une énorme pression sur les épaules de Rockstar, obligé de placer la barre encore plus haut avec *San Andreas*. « Qu'est-ce qui pourrait bien succéder à ça ? s'interrogeait Sam. Que faire après Miami dans les années quatre-vingt ? Pourquoi pas Los Angeles au début des années quatre-vingt dix, en pleine explosion de la culture hip-hop ? »

Dans le premier *GTA*, San Andreas était une variation de San Francisco, aux côtés de Liberty City et Vice City. Pour ce nouveau jeu entièrement dédié à San Andreas, Rockstar décida de situer l'action en pleine culture West Coast, qui comptait de nombreux fans au sein du studio. Cette fois-ci, le joueur tiendrait le rôle d'un jeune membre des gangs de retour dans son quartier d'origine. Ce serait le plus grand *GTA* jamais vu, avec plus de deux cents heures de jeu dans un monde virtuel cinq fois plus grand que dans *Vice City*. Le protagoniste n'explorerait plus seulement une ville, mais un État entier.

Durant de longues nuits entre New York et Édimbourg, la vision du studio prit forme. Le jeu contenait trois villes : des versions altérées de Los Angeles, San Francisco et Las Vegas. Entre elles, de vastes distances à parcourir, faites de collines et de forêts, de montagnes et de ponts majestueux. *San Andreas* avait quelque chose d'épique. Pour Sam, le jeu devait retranscrire l'atmosphère de l'année 1992, des émeutes de Los Angeles et de films comme *Colors*, *Boyz N the Hood* et *Menace II Society*.

Les gangs avaient toujours tenu une place prépondérante dans l'évolution de *GTA*, depuis *Dundee* et *Les Guerriers de la nuit* jusqu'au véritable gang qu'était devenu Rockstar. Pour le studio, les gangs de San Andreas représentaient un aboutissement. « On ne le faisait pas comme un coup marketing, en se disant qu'il y avait de l'argent à se faire là-dessus, expliquait King. On était plus dans l'esprit "Hé, c'est trop cool ! Regarde un peu comment ils sont habillés ! Et regarde un peu leurs voitures ! Génial !" Pour nous, c'était comme un rêve de reproduire tout ça dans un jeu vidéo... un rêve de gosse. Cela dit, on venait d'Angleterre. Qu'est-ce qu'on y connaissait, aux gangs de Los Angeles ? »

Afin de s'assurer un minimum de crédibilité et de réalisme, ils engagèrent les meilleurs consultants sur la question : Oriol et son associé de Joker Brand, l'artiste tatoueur Mr. Cartoon. Après avoir enregistré des tas de piétons pour le jeu, Fernandez accompagna Oriol voir un ami qui s'était fait tirer dessus. Ils circulaient dans son quartier, passant dans de petites ruelles étroites, quand soudain une autre voiture arriva de la direction opposée. Impossible de tourner. Le cœur de Fernandez s'emballa tandis que la voiture s'arrêtait. Un type à l'air louche sortit et se dirigea vers eux. « Baisse la vitre ! », cria Oriol à un autre type qui les accompagnait.

Fernandez paniqua, imaginant déjà une fusillade en pleine rue : « Non, ne baisse pas la vitre ! », implora-t-il.

Oriol répéta : « Baisse la vitre !

— Ne baisse pas la vitre ! » redit Fernandez, craignant pour sa vie. La vitre se baissa finalement, et le type qui était venu vers eux n'avait aucune arme à la main. Il s'agissait juste d'un ami d'Oriol voulant lui dire bonjour. Fernandez eut un peu honte. « Mais quel trou du cul ! pensa-t-il de lui-même. Je fais des jeux vidéo, je regarde des films violents... et je me chie dessus pour si peu ? »

« Hé, calme toi, bordel ! » James Earl Cash tentait de forcer la porte de la chambre d'exécution, ignorant la voix venant des haut-parleurs de la pièce. Jeune condamné à mort, son dernier souvenir remontait à l'injection létale qu'on lui avait administrée de force. Il tentait à présent de s'échapper. Soudain, la porte s'ouvrit, laissant entrer la lumière. « T'as une seconde chance, dit la voix, alors fais comme je te dis et je te promets que tout ça sera fini avant l'aube. »

Cette scène ouvrait *Manhunt*, un autre jeu Rockstar en production au début de l'année 2003. Le joueur y incarnait Cash, pion d'un jeu de massacre grandeur nature. Un réalisateur dérangé a engagé des gangs pour traquer et tuer Cash, le tout filmé par des caméras de surveillance pour le *snuff movie* ultime. Cash devait donc survivre par tous les moyens nécessaires : barbelés pour étrangler, éclats de verre pour décapiter et barres de fer pour frapper.

Alors que *GTA* restait, fondamentalement, un jeu d'action et de conduite, *Manhunt* appartenait plutôt au registre *survival horror*, un genre popularisé par la série *Resident Evil*. Des jeux basés sur le suspense et la tension créée par des ennemis monstrueux, mais souvent invisibles jusqu'à la dernière seconde. Mais, une fois de plus, Rockstar déjouait les attentes en situant son jeu dans un contexte réaliste. De plus, le joueur n'était plus seulement traqué, devenant lui-même chasseur, se faufilant jusqu'aux membres de gangs pour les étouffer avec un sac en plastique.

Le jeu n'avait pas non plus recours à la figure du zombie pour désamorcer la violence. Les victimes du joueur étaient bel et bien humaines, et la brutalité avec laquelle il fallait les tuer, à grand renfort de bruitages peu ragoûtants, était peu commune dans les jeux vidéo. Si certains politiciens s'étaient offusqués du gore grand-guignolesque de *Mortal Kombat*, qu'allaient-ils dire d'un jeu comme celui-ci ?

Pour Pope et d'autres membres de Rockstar, la noirceur du jeu n'était pas sans lien avec la réalité. La vie dans les bureaux de la compagnie avait changé. L'ambiance se faisait plus pesante, plus sombre. Des employés se sentaient comme Cash, pris au piège d'un patron tyrannique et condamnés à lutter pour leur survie. Les t-shirts EA Sports que portait Sam pour se moquer des grandes entreprises ne faisaient plus la blague. « Dans un sens, c'est ce que nous étions devenus, dira Pope plus tard, une grosse machine sans âme qui sort les mêmes jeux à la chaîne... On faisait du *GTA* comme EA faisait du *FIFA*. »

Les tensions avaient atteint leur paroxysme lors de la transition abrupte entre *Vice City* et *San Andreas*. Une fête pour célébrer le succès de *Vice City* fut promise, mais n'eut jamais lieu. Pour Foreman, la compagnie était passée en « mode *crunch* permanent », à raison de dix-sept heures par jour. Ils travaillaient si dur qu'ils n'avaient jamais le temps de savourer leur succès. Pope passait tellement de temps à tester les jeux qu'il ne distinguait plus son travail de sa vie privée, faisant des cauchemars dans lesquels il démembrait des passants au fusil de *sniper*.

Un producteur présent depuis 1999 pensait alors que Rockstar marchait sur les traces de Miramax, société de production de films devenue culte en quelques titres comme *Clerks* ou *Pulp Fiction*, avant d'être rapidement rachetée par Disney. Surtout, *Manhunt* faisait particulièrement débat au sein du studio. « Ce jeu a presque fait exploser la compagnie, bloguera plus tard le producteur Jeff Williams. On pouvait tourner le problème dans tous les sens, ça n'y changeait rien. Nous avions franchi une limite. » Et, pour le coup, les critiques ne prenaient pas spécialement de gants. « Tous les jours, il y avait quelqu'un pour souligner un point qu'il n'aimait pas dans l'un de nos jeux, se souvenait Pope, avant d'ajouter un commentaire du genre "Connards de développeurs" ».

Pour Pope, ce contexte anxiogène ne touchait pas seulement le bas de l'échelle, mais directement l'un des fondateurs en la personne de King. Chargé de superviser la production des jeux au jour le jour, King portait de lourdes responsabilités. De plus en plus, il semblait ravagé par la pression et le stress permanents.

Pope s'inquiéta : « Si ça peut arriver à Jamie, ça peut m'arriver à moi aussi. » Il fit part de ses réserves à Fernandez, son meilleur ami au sein de la compagnie et, comme lui, l'un des employés les plus proches de Sam. Fernandez était à fond dans ses recherches pour *San Andreas*. Il avait voyagé de Los Angeles à Las Vegas pour enregistrer de nombreux dialogues aux tables des casinos. Pope confia sa frustration à Fernandez mais, celui-ci ne l'écouta qu'à moitié.

Pour Fernandez, Sam était du genre à aboyer sans aller jusqu'à mordre. Il expliqua à Pope à quel point la passion de Sam l'inspirait, à quel point il sentait que tout était possible à ses côtés. Pour lui, les sautes d'humeur du patron correspondaient à sa quête obsessionnelle de perfection. « C'est pour ça que nos jeux sont aussi bons », dit-il un jour. À ses yeux, ceux qui pensaient Sam trop nerveux faisaient fausse route : « Faites de grands jeux et n'écoutez pas les ragots, vous finirez par triompher, telle était sa philosophie. Et, à mon sens, c'est la voie que devraient suivre toutes les entreprises. »

Pope n'était pas convaincu : « Au début, travailler dans un loft à SoHo, c'est très cool, mais quand cette excitation retombe, tout semble tiré vers le bas. Alors, ils essaient de vous retenir avec de l'argent ou des babioles. » Pope se demandait ce qu'il s'était passé. Qu'était-il arrivé à Sam ? À leurs jeux ? Chez la concurrence, les jeux en ligne comme *World of Warcraft* faisaient un tabac, et Pope voyait bien Rockstar tenter sa chance sur ce créneau. Mais, lorsqu'il proposa l'idée à Sam, celui-ci se contenta de ricaner au sujet des orcs et des elfes.

Pope en avait assez. Il entra sans frapper dans le bureau de Sam, qui faisait son yoga. « Je ne suis plus heureux ici, dit-il.

— Pourquoi ? demanda Sam.

— On nous en demande trop. On n'a jamais droit à la moindre pause.

Boucler *Vice City* en moins d'un an était une chose, mais enchaîner directement sur *San Andreas* en est une autre.

— Je sais que c'est dur mais il faut s'accrocher. Sinon, on perdra notre place.

— Et toi en attendant, tu as déjà perdu la tête.

— Qu'est-ce que tu racontes ?

— Tu ne joues même plus aux jeux vidéo. Tu restes enfermé dans ton bureau, à donner tes ordres.

— Je suis toujours aussi impliqué ! Et puis de quel droit...

— Je ne suis pas le seul à penser ça. »

Sam vit un élastique sur le sol. Isolé, abandonné et tout tordu. Peu importait ce qu'il était en train de faire, il devait s'arrêter pour le ramasser et le fourrer dans sa poche, comme Mario ramassait compulsivement les pièces éparpillées dans le royaume Champignon. Fernandez avait remarqué cette habitude depuis quelque temps : Sam ramassait tous les élastiques qui pouvaient traîner, à droite à gauche. Lorsqu'il l'interrogea à ce sujet, Sam prétendit qu'il ne s'agissait que d'une superstition. Mais, pour Fernandez, cela révélait à quel point Sam était attentif aux détails, au risque parfois d'égarer son entourage.

La passion avait fini par payer. Désormais âgé de trente-deux ans, Sam vivait son rêve. Ses jeux réjouissaient des millions de personnes à travers le monde. Take-Two pointait à un milliard de dollars de revenus après *Vice City*, et ne comptait pas s'arrêter en si bon chemin.

Sam avait vaincu toutes les réticences. « Avant, les gens me demandaient "Mais de quoi tu parles ? Comment peux-tu prétendre que les jeux sont cool ?", se rappelait Sam. Il y avait toujours ce cliché de l'ado boutonneux dans le sous-sol de ses parents, que l'industrie traînait comme un boulet. » Mais, en grande partie grâce à Rockstar, les jeux avaient grandi avec leur public. « Les gens ont compris qu'il s'agissait d'une nouvelle forme d'expression, quelque chose de respectable. Ce n'est plus juste un loisir pour les asociaux. »

Ayant accompli certaines choses dans son domaine, Sam n'en fut que plus choqué d'apprendre la rumeur selon laquelle Pope prévoyait de s'éloigner de lui. Il alla le trouver : « J'ai entendu dire que tu allais partir.

— Ouais. Je ne suis vraiment pas heureux ici », répondit Pope. Et il n'allait pas partir seul. Lui et Fernandez avait décidé de fonder leur propre société avec quelques employés de l'équipe. Ils avaient même un projet de jeu inspiré de leur période chez Rockstar. Les joueurs devraient y vaincre un gourou. « Au lieu de voler des voitures, décrivait Pope, il faudra voler... des esprits ! » Nom de code : *Whacko*. Quant au nom de leur société, ce serait le plus grand pied-de-nez jamais adressé à Rockstar : Cashmere Games.

Fernandez admirait toujours Sam, mais il pensait pouvoir reproduire le succès de Rockstar avec Pope. Quitter son mentor et ami ne serait pas facile.

Comme le disait Pope, « ils ne vous laissent pas partir avec les honneurs, considérant que vous trahissez la famille, comme dans la mafia ». Fernandez sentit comme un pincement au cœur, conscient qu'il ne pourrait plus revenir. Il dira plus tard : « Mon plus gros regret, c'est que Sam est quelqu'un de très influent. C'est ce qu'il y a de plus difficile quand on quitte Rockstar. Mais c'est une décision à prendre. »

Sam semblait dévasté par la nouvelle. Il se rendit même chez Fernandez pour le supplier de rester. « Je te le demande une dernière fois : tu pars ou tu restes ?

— Je pars, répondit Fernandez.

Sam jeta un dernier regard dans sa direction, puis s'en alla.

Cette partie était terminée.

CONDUITE MORTELLE

LES BALLES arrivèrent de nulle part. Ce qui, mine de rien, faisait pas mal d'endroits possibles à Newport, dans le Tennessee. À une heure à l'est de Knoxville, la petite ville de sept mille deux cents habitants servait surtout d'étape pour faire le plein ou manger un morceau sur le chemin des attractions locales, comme le parc d'attractions *Dollywood* de Dolly Parton et « La vie du Christ en 3D ». Comme la plupart des gens, Aaron Hamel et sa cousine Denise « Dee Dee » Deneau ne faisaient que passer par ici. En vitesse.

Il était environ huit heures du soir, le 25 juin 2003, et le soleil brillait encore sur ce que Hamel qualifiait de « magnifique journée ». Il roulait vers Knoxville au volant de son camion Toyota rouge, après une séance d'escalade à Black Mountain, en Caroline du Nord. Hamel, infirmier de quarante-cinq ans amoureux de la nature, avait récemment déménagé de l'Ontario, rêvant de s'acheter un chalet dans les bois. La veille, il avait reçu un appel du centre de détention pour mineurs dans lequel il espérait travailler. « Je veux faire quelque chose d'utile et aider ces gamins », avait-il confié à sa cousine lors de leur excursion.

Au milieu des autres véhicules parcourant la route nationale, Hamel admirait les collines du paysage. « Hé, Dee Dee, regarde comme ces fleurs sont belles... » Deneau se souviendra plus tard que son cousin n'eut pas le temps de finir sa phrase. La vitre avait volé en éclats. Du sang et des bris de verre lui sautèrent au visage. Hamel, la tête recouverte de sang, ne contrôlait plus le camion, qui commença à rouler au milieu des deux voies, avant de terminer sa course dans une barrière de sécurité.

Kim Bede, une touriste de dix-neuf ans en provenance de Roanoke, en Virginie, et son petit ami Marc Hickman entendirent l'accident depuis leur Mazda blanche. Ils pensaient qu'un pneu crevé en était à l'origine, jusqu'à ce qu'une autre balle vienne transpercer la vitre de Bede. Puis les tirs

s'interrompirent, et Newport replongea dans sa torpeur.

Lorsque la police arriva, Hamel était mort. Bede, ayant reçu des fragments de balle, saignait abondamment. Les bois qui bordaient la route semblaient plongés dans les ténèbres. Dans la petite ville, les nouvelles allaient vite, et on racontait déjà que les enquêteurs fouillaient les buissons avec lampes torches et lunettes infrarouges, à la recherche d'éléments pouvant rappeler les *snipers* de Beltway. « On ne sait pas s'il s'agit d'un accident, d'un *sniper* ou de je ne sais quoi d'autre », confia un élu local à la presse, cette nuit-là.

La réponse ne se fit pas trop attendre. Dans les buissons se cachaient un garçon de quinze ans taciturne, William Buckner, et son quasi-frère hyperactif de treize ans, Josh. Ces deux-là ne se connaissaient pas depuis très longtemps, mais avaient rapidement tissé des liens pour avoir tous les deux grandi dans des familles instables. Pas de casier judiciaire, un comportement scolaire tout à fait normal, et aucune raison apparente pour tirer sur des innocents en voiture. Mais les garçons craquèrent rapidement et avouèrent leur crime. Ils désignèrent également leur complice : *Grand Theft Auto III*.

Dans sa déposition, Will indiqua avoir joué à ce jeu chez lui. On lui demanda s'il pensait que le jeu avait eu une quelconque influence sur son geste et il répondit : « Dans un sens, oui.

— Comment ça ?

— Je pense que c'est ce qui nous a donné l'idée.

Le lien avec *GTA* fut relayé par la presse et, peu après, le téléphone sonna chez les Buckner. Donna, la mère de Will, décrocha. « Bonjour, je m'appelle Jack Thompson, et je crois savoir pourquoi vos enfants ont fait ça. »

Thompson avait déjà fort à faire lorsqu'il entendit parler des Buckner. Après le tournage du film avec son fils Johnny en vedette, son obsession pour *GTA* égalait presque celle de Sam. Depuis le début de sa campagne contre l'industrie du jeu vidéo, il avait participé à une cinquantaine d'émissions de télé, dont sept apparitions dans le *Today Show*.

Sam s'adressait aux joueurs, Thompson s'adressait aux émotions du grand public. Celui-ci était peut-être attaché au Premier Amendement, mais la perspective de voir ses enfants confrontés à des jeux violents l'emportait largement. Chercheurs et scientifiques débattaient pour savoir si oui ou non les jeux pouvaient avoir un quelconque impact sur le nombre d'actes violents, mais Thompson n'avait pas autant de réserves et citait des études qui frappaient les esprits. « De nombreuses recherches montrent que le cerveau des enfants ne perçoit pas les jeux vidéo comme celui des adultes, affirmait-il. Ils ne distinguent pas le réel du virtuel, et se disent donc que, s'ils reproduisent dans la réalité ce qu'ils font dans ces jeux, pas de problème, il n'y aura aucune conséquence. »

La méthode était grossière mais efficace. Dans le monde entier, on évoquait *GTA* au sujet de n'importe quel crime. À Oakland, un gang appelé

les *Nut Cases* (les Cinglés) fit parler de lui en reproduisant des scènes du jeu. Un article du *San Francisco Chronicle* rapporta l'affaire : « Ils jouaient aux jeux vidéo toute la journée. Leur préféré s'appelait *Grand Theft Auto III*, dans lequel les joueurs gagnent des points pour commettre les crimes les plus violents. Puis, à la tombée de la nuit, ils passaient à l'action et reproduisaient les crimes du jeu dans les rues d'Oakland. »

Thompson évoqua également le cas récent de Dustin Lynch, garçon de quinze ans originaire de l'Ohio qui avait poignardé une fille jusqu'à la mort quelques semaines après la sortie de *Vice City*. Thompson apprit que Lynch avait joué à *GTA* avant de passer à l'acte, et il convainquit le père de la victime de porter plainte contre Rockstar. « Nous n'accusons pas le jeu d'être le seul responsable, expliqua Thompson, mais il a certainement quelque chose à voir là-dedans. »

Avec ses menaces de poursuites, Thompson accentuait sa propagande, des journaux jusqu'au plateau de *Good Morning America*. La stratégie était efficace : les poursuites attiraient la presse, dont il se servait pour influencer l'opinion publique sur les jeux vidéo. Que l'affaire soit gagnée, perdue ou classée sans suite importait peu. Rockstar et l'industrie du jeu se murèrent dans le silence, laissant Thompson répandre sa bonne parole.

« Je suis un père, un chrétien et un avocat, et j'aime le monde dans lequel j'ai grandi au cours des années cinquante. À l'époque, on faisait des tirs à trois points, pas des tirs sur des innocents, déclara Thompson au *Philadelphia Weekly*. « Même si je n'approuve pas ces contenus personnellement, je ne cherche pas à priver les adultes de leur droit de les consommer librement. Mais je n'accepte pas que ces choses-là soient vendues à des mineurs. »

Thompson ne ménageait pas ses efforts, et la bataille devenait difficile pour Lowenstein, le porte-parole de l'industrie. Malgré le classement M (For Mature) de *GTA*, une récente étude de l'organisation Gallup révélait que sur 517 adolescents âgés de treize à dix-sept ans, 60 % avaient déjà joué à un jeu *GTA*. Le drame de Columbine était encore dans toutes les têtes, et la menace d'une législation fédérale planait toujours sur le marketing des jeux violents. Lowenstein continuait de refuser de jouer le jeu de Thompson. « Je ne doute pas du dévouement de M. Thompson à sa cause, dit-il. Mais nous sommes nous-mêmes dévoués à la nôtre. »

Rappelant régulièrement l'existence du système d'évaluation de l'industrie, Lowenstein cita également une récente étude de la Commission fédérale du commerce, selon laquelle les jeux pratiqués par les enfants, y compris des titres classés M, étaient achetés par les parents dans 80 % des cas. Lowenstein encourageait les parents à être plus vigilants : « Si un enfant de douze ans joue à *Grand Theft Auto*, il y a de fortes chances pour que ses parents aient quelque chose à voir là-dedans. »

Lowenstein accueillit avec soulagement une décision de la 8^e cour d'appel fédérale des États-Unis, qui vint contredire la récente tentative du comté de

Saint-Louis d'interdire la vente de jeux violents aux mineurs. « Si le Premier Amendement peut protéger une peinture de Jackson Pollock, la musique d'Arnold Schoenberg ou *Bredoulocheux* de Lewis Carroll, énonça la cour, alors nous ne voyons pas pourquoi les images, graphismes, sons, musiques et intrigues présents dans un jeu vidéo ne bénéficieraient pas de la même protection. »

Il restait toutefois de nombreux sceptiques à convaincre. En avril 2003, le gouverneur de Washington propose d'interdire la vente des jeux violents aux mineurs. Lowenstein eut plusieurs réunions à ce sujet avec des politiciens qu'il trouva extrêmement bornés, prêts à sacrifier le Premier Amendement au nom de la protection des enfants. Un gouverneur lui avoua alors : « Je sais que c'est une mauvaise proposition de loi, mais je suis obligé de la signer. »

Et, pendant ce temps, comment réagissaient les développeurs ? « Rockstar et tous les autres faisaient l'autruche », accusa Lowenstein. Selon lui, les développeurs se plaçaient systématiquement en victimes : « L'industrie semblait incapable de comprendre le besoin viscéral qu'avaient les parents de protéger leurs enfants. »

La plupart des joueurs prenaient Thompson pour un clown, mais ils ne se rendaient pas compte de l'influence de l'avocat sur l'opinion publique. Lowenstein dira plus tard : « Il était habile avec les médias et savait rallier les politiciens à sa cause. Sans Jack Thompson, il est clair que nous aurions eu beaucoup moins de critiques à réfuter. »

Et Thompson ne comptait pas s'arrêter là. Le 20 octobre 2003, il déposa une plainte pour le compte des victimes des Buckner. Contre Sony Computer Entertainment America, responsable du marketing de *GTA III* ; contre Wal-Mart, responsable de l'avoir vendu ; et contre Rockstar, responsable de sa création. Thompson confia alors à la presse : « S'ils continuent de vendre ces jeux pour adultes à des enfants, avec toutes les terribles conséquences que nous connaissons, nous leur ferons cracher jusqu'au dernier centime et nous mettrons les actionnaires en demeure. Soit ils arrêtent, soit il y aura d'autres poursuites, engagées par les prochaines victimes de ces jeux. »

« Je n'avais pas réalisé que la route était si proche », s'excusa Wayne Buckner, le père de Josh et le beau-père de Will, tandis qu'il marchait vers le point d'où ses enfants avaient tiré cette nuit-là. Il se trouvait au milieu des arbres et des buissons, les voitures filant à toute allure sur la route juste en-dessous. Wayne était un solide gaillard de cinquante-six ans aux cheveux grisonnants, portant jeans, veste de golf et casquette de baseball. « J'ai vu ce lieu sur les documents de la police, dit-il en se frayant un chemin à travers la végétation, mais c'est la première fois que je viens. Ma femme ne veut pas savoir où se trouve cet endroit. »

Wayne avait imaginé ses enfants beaucoup plus loin de la route, à une distance qui aurait rendu leurs tirs trop imprécis pour toucher quoi que ce

soit. Mais, en regardant les voies, ce jour-là, nous pouvions clairement distinguer les passagers à travers leurs pare-brise. Wayne détourna le regard. « C'est vraiment triste », lâcha-t-il. Le chemin qu'avaient emprunté Will et Josh à travers les hautes herbes était encore visible. La luge de fortune qu'ils avaient utilisée un jour dans le coin était posée contre un arbre. À quelques mètres, les pigeons nichaient dans le perchoir qu'ils avaient fabriqué avec des caisses de bières.

Suite à l'arrestation, les oiseaux furent les premiers pointés du doigt par les garçons. Selon Josh, ils s'étaient amusés à tirer sur les pigeons et avaient dû toucher des voitures accidentellement. « Il disait que les oiseaux s'éloignaient toujours de leur perchoir pour aller vers la route », se souvint Wayne. Mais, ce jour-là, nous avons vu les oiseaux quitter soudainement leur abri, et pas un seul n'alla en direction de la route. « J'aurais vraiment aimé le croire », dit Wayne.

Les Buckner vivaient au bord d'un terrain de golf. Une voiturette utilisée sur le parcours était garée près du garage, où était suspendu un panier de basket. Dans le jardin, les chiens avaient investi l'immense cabane que Wayne avait construite pour les garçons. Donna, la femme de Wayne, s'allumait une cigarette dans le salon. Jolie femme de trente-sept ans, elle avait dramatiquement maigri depuis l'incident, jusqu'à ne plus guère peser que quarante kilos. « Je ne peux plus rien manger », soupirait-elle. Wayne retirait ses chaussures, encore pleines de gazon. « Il joue trop au golf », grommela Donna.

Depuis l'incident, Wayne et Donna luttait pour survivre et tentaient de trouver un sens au plus insensé des actes. Leurs enfants s'étaient surtout montrés imprudents, mais cela ne rendait pas les choses plus faciles à accepter. Les parents finirent néanmoins par tomber sur une réponse : *Grand Theft Auto III*. « Will et Josh n'auraient jamais fait ça s'ils n'avaient pas joué à ce jeu, affirmait Donna en me montrant ses photos de famille. « Ce ne sont pas des tueurs en série, juste de gentils garçons. »

Bien que prises lors de jours meilleurs, les photos ne témoignaient pas pour autant d'un bonheur sans nuages. Sur l'une d'elles, Josh et Will se tenaient sur un futon face à un immense écran de télévision, sans la moindre expression sur le visage. Josh, petit garçon blondinet à la figure recouverte de boutons, était affalé contre un coussin rond dans un t-shirt de surfeur jaune. Will portait un short large, une chemise jaune déboutonnée sur un t-shirt Nike, un collier serré et une demi-douzaine de bracelets. Son air sans enthousiasme trahissait son impatience de voir sa mère prendre la photo, pour passer à autre chose.

Sur une autre photo prise lors d'un séjour à la plage, Will se tenait visiblement mal à l'aise dans un t-shirt et un bermuda bleus, ses bras maigrelets croisés sur la poitrine. À côté, Josh portait un t-shirt rouge, les bras ballants et le regard vide. Wayne et Donna dépassaient légèrement du cadre. Personne ne se touchait. « Je ne sais pas comment nous pourrions être

à nouveau une famille après ça », dit Donna en s'allumant une autre cigarette. Je lui demandai ce qui lui donnait l'impression de faire partie d'une famille avant l'incident. Elle recracha la fumée et dit : « C'est juste... quelque chose. »

Dès le départ, Will et Josh n'avaient pas eu des vies faciles. Donna avait accouché de Will plusieurs semaines avant terme, et l'enfant souffrit d'une hémorragie cérébrale à l'âge d'un mois. Cela laissa son cerveau légèrement endommagé : bien que fonctionnant normalement, il était un peu plus lent que la moyenne, Will présentant un QI de 91. Son père ouvrier ne s'occupait guère de lui et passait son temps à draguer les amies de sa femme. Le couple divorça alors qu'il n'avait que trois ans. « Il ne voulait jamais avoir quoi que ce soit à faire avec son fils, se rappelait Donna. « Will le suppliait de venir le voir, mais il faisait la sourde oreille. » Des années plus tard, Donna emmena Will voir son père sur son lit de mort. Jusqu'à la fin, il refusa de reconnaître son fils. « Will a toujours pensé que son père le détestait », disait-elle.

Le deuxième mariage de Donna ne fut guère plus facile pour Will. Lorsqu'il se levait la nuit pour aller aux toilettes, il se faisait engueuler par son beau-père, furieux de s'être fait réveiller. Alors, Will commença à mouiller ses draps. Donna divorça à nouveau. Will aimait jouer dehors, mais devint de plus en plus timide et effacé à l'école. « C'était un solitaire », disait Donna. Pour autant, Will n'était pas du genre à franchir les limites. Son pire outrage fut d'écrire le mot *fuck* sur le carrelage de la cuisine avec un marqueur indélébile. En 2002, Donna rencontra Wayne et son jeune fils Josh. Elle travaillait comme réceptionniste au club où lui venait jouer au golf. Will était prêt à se faire un nouvel ami.

Josh entra donc dans sa vie. Avenant et débordant d'énergie, il n'en avait pas moins connu son lot de traumatismes. Sa mère souffrait d'insuffisance cardiaque. Souvent malade, elle ne fut guère présente pour Josh, plongée dans ses magazines et feuilletons télé pendant que son fils tentait de s'occuper de lui-même. Elle mourut alors qu'il n'avait que onze ans.

Membre actif de la chambre de commerce et grosse huile d'un hôpital, son père Wayne était très pris par son travail et n'avait que peu de temps à consacrer à Josh. À l'école, hyperactivité et déficit d'attention furent diagnostiqués chez l'enfant. Il commença alors un traitement qui l'assommait quelque peu, mais semblait porter ses fruits. Josh était chaleureux avec ses amis et sa famille, très tactile. Il était même assez populaire auprès de la gent féminine, au point de se faire inviter dans les soirées pyjamas de ses camarades. « Tout le monde avait beaucoup d'affection pour lui » se rappelait une mère.

Mais Wayne avait toujours l'impression que Josh souffrait : « Après la mort de sa mère, il est parti dans une sorte de fuite en avant. » Josh ne se confiait pas beaucoup sur ses sentiments, veillant jusque tard dans sa chambre, à jouer aux jeux vidéo ou à écouter ses CD d'Eminem. « Il gardait tout à l'intérieur, disait Wayne. Et il tournait tout en dérision. »

Un soir, alors que Josh avait onze ans, Wayne entendit un bruit étrange venant de la chambre de son fils. Il traversa le couloir et ouvrit la porte. La chambre aux murs jaunes était couverte de posters de voitures de course. Sur le bureau se tenait une lampe à lave, une bible et une énorme chaîne hi-fi. Un grand panneau noir mentionnait « *Go Amoy* » (« Allez-vous-en »). Wayne espérait trouver Josh dormant par terre, sur le matelas retiré de son lit, selon l'habitude qu'il avait prise sans raison précise. Mais, cette nuit-là, Josh n'y était pas. Il s'était retranché dans son placard, pleurant à chaudes larmes et appelant sa maman.

Quand Donna et Wayne se marièrent, Will et Josh semblaient prêts à tourner la page. Les enfants s'entendirent à merveille, et le rapprochement des deux familles n'en fut que plus aisé. Ils partageaient plusieurs passions comme le rappeur 50 Cent, le champion de skate Tony Hawk et la PlayStation 2. Après le mariage, Will et Donna s'installèrent à Newport dans la maison de Wayne. Le sous-sol fut alors transformé en salle de jeu pour les enfants : écran télé géant, babyfoot, posters de voitures et même leur propre micro-onde. Will dormait dans cette pièce sur un futon, avec une couverture arborant les mots *Hot Hot Hot* écrits en lettres de feu.

Les jeux vidéo faisaient partie de leurs distractions favorites. Paul Buckner, le demi-frère de Josh, âgé de dix-neuf ans, que Wayne avait eu d'un précédent mariage, lui offrit *GTA III* pour son anniversaire. « Une fois, je suis descendue et j'ai juste vu des accidents de voitures sur l'écran, disait Donna. Je ne savais pas qu'il était possible de tuer des prostituées et d'autres choses de ce genre. » Mais les accidents en question étaient déjà assez violents pour l'interpeller. « Vous savez que ce n'est pas la réalité, n'est-ce pas ? », demanda-t-elle aux garçons. Ils firent oui de la tête, puis retournèrent à leur partie.

Les enfants passaient du bon temps ensemble, mais les choses se compliquaient lorsqu'ils étaient séparés, surtout pour Will. Plus âgé, il dut intégrer une autre école que Josh. Après les cours, la conseillère d'éducation Karen Smith apercevait souvent Will depuis sa fenêtre, errant sans but sur le parking de l'établissement. « Il se mettait de lui-même à l'écart », disait-elle. « C'était quelqu'un de solitaire, rapportait son moniteur d'auto-école. Il n'avait pas beaucoup d'amis. Je lui disais de faire attention car d'autres enfants pourraient chercher à profiter de lui. » Et, en effet, des filles lui demandèrent de l'argent. Will, désireux de se faire apprécier, allongeait la monnaie, sans espoir de retour.

Après l'école et les week-ends, Will trouvait du réconfort auprès de Josh. Celui-ci était plus petit et plus jeune, mais il assumait le rôle de protecteur. Will acceptait la situation de bonne grâce. « Josh était le meneur, c'est sûr », observait un ami.

En témoignage de sa bonne volonté, Josh poussa même Will dans les bras de son ancienne petite amie, Amanda Hetherington, une fille plutôt maligne de treize ans aux longs cheveux bruns et aux ongles bleus. Elle écrivait des

poèmes mélancoliques, écoutait Marilyn Manson et était connue comme l'une des rares skateuses de Newport. Elle faisait partie des pom-pom girls du collège, mais plutôt le genre qu'aurait interprété Christina Ricci. D'ailleurs, elle n'aimait pas tellement cette activité. « C'est juste un truc à faire », disait-elle.

Les week-ends, ils se retrouvaient pour regarder des films d'horreur et partager leur dégoût de Newport. « Il n'y a rien à faire ici, à part fixer le plafond », se plaignait Amanda. Ils avaient tous les deux le sentiment d'être différents des autres enfants du comté de Cocke. « Ce sont les ploucs qui font la loi, ici », se lamentait Amanda. Elle admirait Will lorsque celui-ci refusait de porter la veste officielle du collège et ses mascottes ridicules, les Coqs combattifs.

À la maison, cependant, Josh commençait à attirer Will vers les ennuis. Un jour, les deux garçons sortirent jouer avec leurs carabines à air comprimé. Wayne les avait déjà emmenés s'exercer au tir avec son fusil .22 Long Rifle. Ils avaient passé la journée à viser des canettes qui flottaient sur l'eau. Cette fois-ci, Josh avait plus de mal à atteindre sa cible. Il tira, mais le projectile ricocha contre un rocher pour finalement se loger dans le cou de Will.

Cet incident ne les découragea pas. Le lendemain, six mois avant les tirs fatals, Wayne surprit les garçons dans sa chambre en train de nettoyer les fusils qu'ils avaient pris dans son placard. « Je ne veux plus vous voir faire ça », menaça Wayne, qui n'avait pas pour habitude de hausser le ton avec ses enfants. Les deux furent privés de sortie pendant une semaine, et la chambre parentale était désormais systématiquement verrouillée lorsque Wayne quittait la maison.

Aux États-Unis, un adolescent sans permis de conduire s'ennuie rapidement. À Newport, les gamins traînent sur le parking de *Wal-Mart*, attendant que des policiers viennent leur dire de dégager. Il y a d'autres façons de s'ennuyer : encourager les Coqs combattifs, regarder la *Nouvelle Star*, siroter un soda à la buvette du cinéma local. Les mêmes s'ennuient même en jouant à *GTA III*, et c'est précisément ce qui est arrivé à Will et Josh cette nuit de juin.

L'été 2003 n'avait pas très bien commencé. Josh avait redoublé pour ne pas avoir fait ses devoirs de toute l'année. Wayne et Donna rencontrèrent les professeurs de leur enfant en sa présence, mais il n'eut guère d'explication à offrir. « Il a juste dit qu'il n'avait pas envie de les faire », se souvenait Wayne. Amanda, Will, Sarah et ses amis allaient poursuivre leur route tandis que lui resterait en arrière. Josh semblait avoir surmonté la mort de sa mère, mais ce nouveau coup d'arrêt remettait tout en question. « Une fois de plus, il tourna le tout en dérision », se désolait Wayne.

En revanche, Will avait toutes les raisons de se réjouir. Il allait bientôt avoir seize ans et son permis de conduire. Donna avait même prévu de lui offrir une voiture : une Mustang d'occasion, qu'il était impatient de conduire.

La prison de Newport allait enfin voir ses murs s'effondrer. Il pourrait enfin passer prendre Amanda, l'emmener au skatepark, et peut-être même tirer jusqu'à Dollywood pour essayer ses attractions aquatiques.

Mais, cette nuit-là, après quelques parties de *GTA III*, Josh commençait à s'ennuyer. « Hé ! lança-t-il à Will, et si on allait tirer sur des voitures pour de vrai ? » C'était faisable. Wayne et Donna étaient à la maison, et leur chambre n'était donc pas verrouillée. Ils montèrent. Leurs parents regardaient la télé. Ils leur demandèrent la permission d'aller faire un tour avec la voiturette de golf. Donna jeta un œil par la fenêtre. Il faisait encore jour. « OK, répondit-elle, mais rentrez avant la nuit. »

La voiturette ne bougea pas d'un pouce cette nuit-là. Will et Josh subtilisèrent les fusils du placard de Wayne avant de traverser la rue. Ils descendirent vers la rivière, passèrent à côté de la petite station de pompage, suivant le chemin qu'ils avaient autrefois emprunté avec Wayne pour s'exercer au tir. Ils entendaient les bruits des voitures sur la route nationale. Des pigeons traversaient le ciel. Les enfants tirèrent quelques coups dans leur direction, mais n'en touchèrent aucun. Les voitures *seraient* plus faciles à viser.

Ils franchirent une petite barrière de bois qui séparait le chemin de la colline surplombant la route. Will la regarda. Josh parcourut une courte distance, allant se poster à l'opposé. Ils ne dirent rien, se contentant de tirer. Will ne visait que les poids lourds, se disant que, s'il en touchait un, la balle ricocherait simplement sur le côté. Après une vingtaine de tentatives, ils n'avaient rien touché du tout. Will avait encore quelques balles, qu'il tira au hasard. C'est alors qu'ils entendirent le choc.

Ils virent le camion rouge dévier de sa trajectoire et s'enfuirent, pensant avoir accidentellement crevé un pneu. Wayne et Donna étaient toujours devant la télé lorsqu'ils rentrèrent, et les deux garçons se dépêchèrent de remettre les fusils à leur place. Leurs cœurs battaient la chamade. Will et Josh entendirent rapidement les sirènes de police. Ils retournèrent auprès de Wayne et Donna et leur demandèrent la permission de sortir frapper quelques balles de golf.

Une heure plus tard, Will et Josh étaient introuvables. Ils portaient des talkies-walkies sur eux, mais n'y répondaient plus. Wayne sortit les chercher en voiture. Donna se saisit d'une lampe de poche et alla inspecter le chemin près de la maison, craignant un accident. Elle finit par appeler le 911 pour signaler la disparition des enfants. La police rappela rapidement : « Nous avons vos enfants, ici-même. »

Sur la scène de crime, un policier avait aperçu Will et Josh sur la colline. « Ce n'est pas le genre d'endroit où l'on s'attend à trouver des enfants, déclara le procureur chargé de l'affaire. L'officier a commencé à leur parler, et ils tenaient des propos incohérents. »

Les garçons furent remis à leurs parents. Ils prétendirent avoir voulu tirer sur des pigeons avec leurs carabines à air comprimé, touchant

accidentellement des voitures. Mais un adulte sait très bien qu'une carabine à air comprimé ne peut pas causer des dégâts aussi importants. Deux jours plus tard, lors d'un interrogatoire, Will et Josh craquèrent et passèrent aux aveux. « Ils reconnaissent avoir eu l'idée en jouant à ce jeu », annonça le procureur. Les Buckner durent remettre à la police leurs fusils et leur exemplaire de *GTA III*.

L'histoire des tueurs inspirés par un jeu vidéo fit sensation et les médias de tout le pays affluèrent vers Newport. Dans l'histoire de la petite ville, Josh allait être le plus jeune accusé d'homicide. Dans leurs dépositions, les deux garçons exprimaient des remords : « Je me détesterais éternellement pour ce qui est arrivé, écrivait Will. Si je pouvais donner ma vie pour ramener celle de ma victime, je le ferais. Ce que j'ai fait était stupide, je ne pensais pas blesser qui que ce soit... Je suis tellement désolé. Peu importe la sentence, elle ne sera jamais assez longue, car je me détesterais toujours. » Josh, de son côté, écrivit : « Je suis désolé... Ce qui est arrivé est terrible... Je sais à quel point il est difficile de perdre quelqu'un, car j'ai perdu ma mère quand j'avais onze ans. Et ça a été très dur sans elle. »

Le jour où les garçons furent conduits au tribunal, Amanda se précipita pour les voir. Will l'aperçut dans la foule et lui envoya un baiser devant les caméras. Elle savait qu'ils étaient incapables de faire du mal à une mouche, mais refusait de croire au rôle du jeu dans l'histoire : « Je ne crois pas que ce jeu ait pu les convaincre de faire ça. Je veux dire, c'est un jeu auquel joue ma tante, hein. »

Amanda avait écrit des poèmes pour Will. L'un d'eux disait :

« Tiens ma main et sèche mes larmes.
En moi, je ne sens plus d'âme.
Reste et je serai forte.
Nous serons ensemble, tant que tu me portes.
Nous voilà, ensemble, jusqu'à la fin des âges.
Tant que tu me portes, tournons la page. »

Mais la jeune fille n'osa pas leur demander pourquoi ils avaient tiré cette nuit-là. « Je ne veux pas connaître leurs raisons, dit-elle en avalant un morceau. Ça me fait bien trop peur. »

Le soleil traversait les barbelés entourant la nouvelle résidence de Will et Josh, un centre de détention pour mineurs à l'extérieur de Newport. Derrière les barrières métalliques qui encerclaient les bâtiments, un gardien orientait lentement un groupe de prisonniers dans la cour. Deux rangées de gamins (meurtriers, violeurs, trafiquants de drogue) marchaient en file indienne derrière lui.

Sur le parking, Wayne et Donna finissaient leurs cigarettes avant d'entrer

rendre visite à leurs fils. Dans le Tennessee, les enfants de moins de seize ans ne peuvent pas être jugés comme des adultes et doivent passer devant un juge et non un jury. L'affaire Buckner fut donc rapidement traitée. Après avoir examiné les preuves et l'évaluation psychologique des garçons, le juge estima qu'ils avaient fait quelque chose d'incroyablement stupide, mais sans intention meurtrière.

Will et Josh plaidèrent coupables d'homicide involontaire, coups et blessures involontaires et attaque aggravée. Ils furent placés en centre de détention, où ils ne pourraient rester que jusqu'à l'âge de dix-neuf ans, comme le prévoyait la loi de l'État. Mais, en cas de bonne conduite, ils pouvaient espérer sortir au bout d'un an. Pour Deneau, cette sentence était une mauvaise blague.

Malgré l'acharnement de certains, les poursuites judiciaires contre les développeurs de jeux violents faisaient long feu. L'affaire Buckner ne fut guère différente. Thompson déposa une plainte devant la cour de l'État du Tennessee, qui fut transférée devant la cour fédérale par la défense. Les avocats des victimes décidèrent alors de l'annuler en signe de protestation. Mais Thompson était plus que jamais convaincu par sa mission. « Mon but est de détruire l'industrie du jeu vidéo », clamait-il. Et le mal était fait. Une dizaine de tirs inexplicables furent recensés sur une autoroute de Columbus, dans l'Ohio. Non loin, un magasin *Wal-Mart* décida de retirer *Vice City* de ses rayons, juste au cas où.

Pour les Buckner, il était trop tard. Donna et Wayne se rendaient à toutes les visites autorisées : une heure par jour, sauf les vendredis et les week-ends. Sur le terrain de basket du centre, nous pouvions apercevoir Josh bravant le froid pour quelques paniers supplémentaires. Il ne portait qu'un t-shirt à manches courtes et un bermuda. Des enfants plus grands que lui vinrent lui piquer la balle, et il se contenta de réchauffer ses bras en les frottant de ses mains. « Je me fais du souci pour lui, disait Donna. « Il est tellement plus petit que les autres. »

La vie à l'intérieur du centre n'avait évidemment rien d'excitant. Will et Josh occupaient des cellules séparées de deux mètres sur deux mètres et demi. Le jour, ils suivaient des cours. Extinction des feux à six heures et demie du soir. Leurs parents ne pouvaient pas leur laisser quoi que ce soit pour passer le temps. Même la Bible était interdite, car les jeunes en utilisaient les pages pour se rouler des cigarettes.

Josh dut arrêter son traitement, car les autres détenus lui volaient ses cachets. Son hyperactivité se réveilla et lui attira rapidement des ennuis : il répondait quand il ne fallait pas, se présentait aux visites sans son uniforme réglementaire... Il fut même pris un jour en train de percer la langue d'autres mineurs avec un clou.

Will se détacha peu à peu de l'influence de Josh. Contrairement à lui, il avait un comportement irréprochable. Ses résultats scolaires étaient brillants et la libération prématurée était en bonne voie. Will fut transféré dans une

unité moins sévère, tandis que Josh commençait à se calmer. S'ils se conduisaient bien, ils pouvaient envisager de sortir rapidement. Mais il était clair que les deux quasi-frères ne partageraient plus jamais la même maison.

Selon Donna, « le juge ne voulait plus les voir ensemble ». Lorsque Will sortirait, elle quitterait l'État avec lui, laissant Wayne et Josh derrière eux. L'affection entre les deux garçons semblait bien loin à présent. Un jour, Will dit à sa mère sans réfléchir : « Josh va payer pour certaines choses qu'il a faites ici. »

Will avait changé d'état d'esprit, comme Wayne et Donna s'en aperçurent après avoir passé le détecteur de métaux en cette froide soirée de février. Will s'assit à la table sous la surveillance des gardiens, saluant ses parents. Ils échangèrent quelques mots, puis Donna le regarda dans les yeux. « Tu as eu beaucoup de temps pour réfléchir à ce que tu as fait, lui dit-elle. Alors, dis-moi. Tu penses toujours que c'est un jeu vidéo qui t'a fait faire ça ? »

Will se redressa sur sa chaise : « Non, ce n'est pas le jeu qui nous a donné l'idée de sortir faire ça », dit-il amèrement. « On voulait le faire. On voulait reproduire les scènes du jeu. Mais le jeu n'a pas *reprogrammé* nos esprits. » Sa mère lui demanda de développer, mais il se contenta de répéter cette phrase : « Le jeu n'a pas reprogrammé nos esprits. » Puis il ajouta qu'il regrettait la plainte déposée à l'encontre des développeurs. Le temps de la visite touchait à sa fin, et les gardiens vinrent chercher Will.

Donna alluma une cigarette à l'extérieur du centre. Elle se dit surprise par la volte-face de Will au sujet du jeu. Pour elle, il y avait une autre raison : « Je parie que les gosses de ce centre sont fans de *Grand Theft Auto*, et qu'ils ont menacé de tabasser Will si jamais le jeu était retiré des rayons. »

ZONES SENSIBLES

LAMIE KING sentait l'AK-47 lui brûler les mains à chaque tir. L'homme aux longs cheveux bruns tentait de baisser sa silhouette dégingandée dans un stand de tir de Las Vegas. L'exercice faisait partie des recherches organisées pour *GTA : San Andreas*. Les graphistes et programmeurs de Rockstar North se retrouvèrent donc dans la ville qui allait servir de modèle à Las Venturas, la caricature présentée dans le jeu. Comme pour *Vice City*, les Écossais se retrouvaient sous les néons, appareils photos et dictaphones numériques à la main, parcourant les restaurants et boîtes de nuit de la ville à la recherche de l'inspiration.

Ce voyage à Vegas était aussi un prétexte pour faire joujou avec de gros flingues. Les programmeurs se tenaient aux côtés de King, brandissant nerveusement leurs armes. La plupart n'avaient jamais fait ça auparavant, et certains refusèrent même de jouer le jeu de peur de se blesser. King encourageait ses troupes à écouter attentivement le son du moindre tir et à apprécier le recul occasionné par les armes. L'authenticité du jeu était à ce prix.

King vidait son chargeur comme pour évacuer la pression. Rockstar s'était hissé au sommet d'une industrie à dix milliards de dollars, mais la compagnie essuyait le feu des critiques. Officieusement, la société était encore sous le choc du départ (ou de la trahison, selon le point de vue de Sam) de deux de ses hommes, clés, Pope et Fernandez. Affront suprême, ces derniers avaient emmené avec eux une partie de l'équipe pour fonder un nouveau studio appelé Cashmere Games.

King avait toujours plus de pression sur les épaules. Rockstar possédait désormais cinq studios à son nom à travers le monde. En tant que coordinateur de la production, King voyageait constamment de l'un à l'autre pour s'assurer de leur bon fonctionnement. Régulièrement, il devait écouter les plaintes et mécontentements des employés avant de revenir à New York

jouer son rôle d'homme à tout faire.

King donnait le meilleur de lui-même sous la pression, mais son travail entamait peu à peu son humeur. Tous les jours, de nouveaux problèmes à gérer se présentaient à lui. La folie médiatique entourant *GTA* ne retombait jamais, et les rock stars recevaient régulièrement des *e-mails* du genre : « Vous méritez d'être traînés dans la boue et battus à mort. »

Les rock stars savaient pertinemment qui était responsable de cette malveillance : Jack Thompson. Son nom revenait sans cesse dans les couloirs du studio, et pas un jour ne passait sans que le jeu fût associé à un nouveau crime. Cela rendait Eibeler furieux : « Tout ce cirque était grotesque et n'aurait pas dû nous toucher. Mais il y avait des plaintes, des poursuites, il fallait bien faire avec. »

Dès que Thompson ouvrait la bouche, des dizaines de coups de fil parvenaient au standard de Rockstar. Le porte-parole du studio faisait de son mieux pour éteindre l'incendie. « Restez calmes, n'entrez pas dans leur jeu », était sa devise. Face à la presse, il s'en tenait à son texte : « Nous sommes soumis au système de classification et nous n'encourageons pas les mineurs à acheter nos jeux. »

En coulisses, Eibeler tentait de s'attirer la sympathie des politiques. Take-Two sponsorisa un match de baseball entre républicains et démocrates à Washington. Eibeler fit le déplacement pour rencontrer des membres du Congrès, et tous les jeunes gens qu'il croisait dans leurs bureaux avaient la même réaction : « Take-Two ! Les stars du jeu vidéo ! *Grand Theft Auto* est le meilleur jeu de tous les temps ! » Les attachés parlementaires, entendant ces expressions d'admiration, lui disaient ensuite : « Il faut vraiment faire attention aux effets sur les enfants. »

« L'âge moyen des joueurs est de vingt ans », répondait toujours Eibeler. De retour à New York, il vit les mêmes politiciens s'élever contre les jeux vidéo dans des débats télévisés. « Au début, ils vous écoutent, disait Eibeler, mais en fin de compte, ils finissent toujours par montrer les dents, celles qui rayent le parquet. »

Eibeler bataillait en première ligne pendant que les fondateurs de Rockstar subissaient la campagne menée par Thompson. Les États-Unis étaient partagés sur la guerre en Irak, mais tout le monde semblait prêt à prendre les armes contre un jeu vidéo. « Ça fait bizarre d'entendre quelqu'un parler de vous tous les jours, dira plus tard King en faisant allusion à Thompson. Heureusement, la plupart de ses propos étaient ridicules. »

Pour King, les jeux avaient une fonction cathartique : « Nous sommes des êtres humains, la seule espèce sur cette planète capable de commettre des génocides contre elle-même. Nous sommes des barbares, des êtres belliqueux. Notre frustration, notre colère, nous ne devons pas chercher à les nier, car elles ressortiront toujours. Affrontons-les dans nos salons, dans le cadre d'un jeu vidéo. Regardons-les en face, rions-en, tournons-les en ridicule. C'est plus sain que de tout rejeter, les jeux vidéo, les livres, les films,

les gens... En rejetant la culture, en rejetant les autres, on finit par adopter des comportements extrêmes. Mais, allez savoir pourquoi, les êtres humains n'aiment pas se confronter à ce qui les met mal à l'aise. »

Mais King avait aussi des doutes. Et si Thompson avait raison ? Et si les jeux avaient bien des effets sur les joueurs ? Rockstar avait créé un jeu dont le protagoniste était un méchant, et ses employés étaient à présent montrés du doigt comme les méchants de l'histoire. « Sommes-nous du mauvais côté ? demanda King à ses collègues. Sommes-nous dans le faux ? » Il marqua une pause avant de reprendre : « Et merde. On est assez grand pour faire ce qu'on veut ! »

Éducateurs pédophiles, pseudo-artistes contemporains, fabricants de 4x4 particulièrement polluants... Tous avaient eu les « honneurs » de la séquence *Shame on You* (Honte à vous) d'Arnold Diaz sur la chaîne new-yorkaise CBS-2. Le 6 novembre 2003, Diaz épingla son premier créateur de jeu vidéo sur son mur de la honte : Sam Houser. « La violence dans *Vice City* est aléatoire et impartiale, commençait Diaz. Mais nous avons découvert qu'en allant plus loin dans le jeu, elle prend une tournure raciste. Les joueurs sont en effet encouragés à exterminer tout un groupe ethnique ! » Puis l'émission montrait un joueur de *GTA* déclarant face à la caméra : « Ma mission dans ce jeu est de tuer les Haïtiens. »

« C'est bien ça, *tuer les Haïtiens* », répétait Diaz. *Vice City* était sorti depuis plus d'un an, mais les médias n'étaient visiblement pas rassasiés. Diaz avait semble-t-il trouvé une nouvelle polémique à exploiter. « Écoutez un peu ces dialogues : “Je déteste ces Haïtiens. On va les massacrer jusqu'au dernier” ».

Diaz citait fidèlement le jeu. Ces répliques venaient d'Umberto Robina, le parrain cubain de *Vice City*, lors d'une cinématique précédant la vingtième mission. Comme dans tous les *GTA* depuis *GTA 2*, *Vice City* mettait en scène des gangs rivaux et stéréotypés : ploucs sudistes, fans de hard rock, motards et, aussi, des groupes ethniques comme des Cubains, des Haïtiens ou des Italiens. Dans cette mission, Robina envoyait Tommy Vercetti (le joueur) infiltrer la planque d'un gang haïtien avec des Cubains armés. Mais, bien sûr, en disant « Emmène mes hommes là-bas et nous massacrerons ces Haïtiens ! », Umberto ne parlait pas de massacrer *tous* les Haïtiens de la terre, mais juste ce gang bien précis de trafiquants de drogue.

Ce qui paraissait évident à Rockstar et à ses fans ne l'était plus dans ces émissions à scandale. « Pourquoi Rockstar Games, le créateur de *Grand Theft Auto : Vice City*, utilise-t-il le massacre des Haïtiens dans le cadre d'un divertissement ? demanda Diaz à ses téléspectateurs. Cette société se trouve ici-même, à New York. Son président Sam Houser est considéré comme l'une des personnes les plus influentes de l'industrie du divertissement. Pourtant, il se cache et refuse de nous parler, ignorant les inquiétudes de toute une communauté au sujet de son jeu... Nous plaçons donc Rockstar Games et son président Sam Houser sur notre mur de la honte, pour se faire de l'argent sur

le dos du racisme et de la violence. »

Quelques jours plus tard, le Conseil des droits de l'homme en faveur des Haïtiens d'Amérique diffusa un communiqué de presse accusant Rockstar et Take-Two d'« utiliser le massacre des Haïtiens comme forme de divertissement » : « Les joueurs sont encouragés à tuer tous les Haïtiens qui, dans ce jeu, sont présentés comme des voyous, des voleurs et des trafiquants de drogue. » Les politiciens s'inquiétèrent à l'idée de voir les joueurs reproduire cette mission dans la vie réelle. Le 25 novembre 2003, plusieurs manifestants haïtiens envahirent la mairie de New York. « Rockstar Games a intentionnellement créé un produit sulfureux pour augmenter ses ventes », assurait le meneur, qui en appela à un boycott international du jeu.

La polémique atteignait les gens haut placés. Le président haïtien Jean-Bertrand Aristide aurait ainsi contacté les autorités américaines, car, comme le disait le porte-parole de son gouvernement : « Ce jeu raciste est très dangereux et représente une incitation explicite au génocide. »

Une fois de plus, ce jeu censé caricaturer l'Amérique avait touché un point sensible. Ce qui figurait ou non dans le jeu importait peu, au fond, car les polémiques ne concernaient pas réellement son contenu. Ces réactions révélaient les peurs du public (violence, racisme), et Rockstar n'avait d'autre choix que de répondre.

« Nous comprenons les inquiétudes de la communauté haïtienne et les prenons avec le plus grand sérieux », déclara un porte-parole de Take-Two. « Nous n'avions pas la moindre intention d'offenser un quelconque groupe ethnique. » Il compara également les gangs de *Vice City* à ceux de *West Side Story*, mais la presse ne marcha pas. Tandis que l'affaire prenait de l'ampleur, le grand public découvrait d'autres combats menés contre Rockstar, et notamment la plainte à 246 millions de dollars déposée par Jack Thompson suite aux tirs du Tennessee. Démocrate de New York, le sénateur Carl Andrews demanda l'interdiction pure et simple du jeu. De Boston à la Floride, d'autres politiciens approuvèrent.

Au mois de décembre, le maire de New York Michael Bloomberg se rendit dans une église haïtienne d'East Flatbush. Il annonça alors aux fidèles présents avoir envoyé une lettre à Rockstar, dans laquelle il condamnait fermement le jeu. « C'est vulgaire, inélégant et offensant », disait Bloomberg à propos de *Vice City*. Il promit même de faire supprimer les répliques dictant au joueur de « massacrer les Haïtiens ». « Ce genre d'incitation à la haine n'a pas sa place dans notre ville. En tant que maire, je ne peux pas tolérer ça. »

Deux jours plus tard, Rockstar présenta ses excuses à la communauté haïtienne : « Nous n'avions pas l'intention de viser ni d'offenser qui que ce soit, et encore moins d'inciter à la haine. » Pour une société qui n'avait pas l'habitude de s'exprimer sur les polémiques qu'elle déclenchait, le message était limpide. Les cofondateurs cherchaient désespérément à calmer leurs détracteurs, tout en adressant une pique aux médias par la même occasion.

« Malgré ce que certains peuvent penser, les jeux vidéo sont un média adulte, comme la littérature, le cinéma ou la musique. Ce n'est pas parce qu'un jeu est populaire qu'il encourage les joueurs à se comporter violemment dans le monde réel... Nous pensons que les médias prennent trop facilement des éléments de nos jeux hors de leur contexte et induisent les gens en erreur à leur sujet. »

« Comme nous le ferions dans un livre, un film ou un disque, nous travaillons dur pour créer une expérience d'un certain degré de réalisme. Nous estimons que c'est notre droit. Néanmoins, nous avons entendu la colère de la communauté haïtienne et avons pris en compte ses objections par rapport à certains éléments du jeu. »

Rockstar s'engagea à supprimer les fameuses répliques de toutes les futures versions. Mais les détracteurs voulaient plus et ne s'arrêteraient pas tant que les 10,5 millions d'exemplaires déjà écoulés ne seraient pas confisqués. Pour prouver leur détermination, les manifestants se rassemblèrent devant les magasins *Blockbuster* et *Wal-Mart* de tout le pays. Le 15 décembre, à dix heures du matin, une centaine d'entre eux se tenaient devant les bureaux de Rockstar Games, scandant « Ils veulent nous massacrer ! On ne se laissera pas faire. Rockstar, racistes ! » Un journaliste demanda à une manifestante ce qu'elle faisait là par des températures glaciales. Elle répondit : « Je suis tellement remontée contre Rockstar, qui piétine les Haïtiens pour de l'argent, que je ne sens même plus le froid. »

La communauté haïtienne ne décollerait pas. Pendant ce temps, Rockstar s'appropriait à jeter de l'huile sur le feu des tensions raciales avec le prochain *GTA*, *San Andreas*. Assez tôt dans la conception du jeu, Sam et King avaient réfléchi à la personnalité du personnage principal. Le jeu devait se passer dans la Californie des années 1990, en pleine guerre des gangs. King avançait : « On devrait avoir un héros noir, ce serait *cool* ».

Mais, pour l'industrie du jeu vidéo, ce n'était pas *cool* du tout. Les jeux de sport mis à part, nous étions encore dans la situation des clips des années 1980 : les Afro-Américains n'étaient pas spécialement les bienvenus. Sam vit là une nouvelle opportunité d'innover : « C'était un risque, dans un sens, et l'industrie n'était manifestement pas prête, mais je suis fier de faire ce genre de choses. Et si quelqu'un a un problème avec ça, alors franchement, qu'il joue à d'autres jeux. »

San Andreas suivrait ainsi l'histoire de Carl « CJ » Johnson, gamin décidant de quitter Los Santos (le Los Angeles fictif du jeu) à cause de guerres des gangs toujours plus violentes. Mais, comme souvent dans *GTA*, le passé se rappelle à notre bon souvenir. Apprenant la mort de sa mère à cause d'une balle perdue, CJ revient dans le quartier de sa jeunesse pour son enterrement... et pour la vengeance. L'aventure de CJ le mènera aux quatre coins de l'État de *San Andreas*, à la rencontre de nombreux gangs.

Les précédents *GTA* jouissaient d'un ton plutôt décomplexé, mais les intrigues liées à CJ devaient apporter une certaine profondeur à la saga,

voire à l'industrie du jeu dans son ensemble. *San Andreas* serait toujours une satire, mais Sam, Dan et les autres prenaient le monde des gangs dépeint dans le jeu très au sérieux. Pour toujours plus d'authenticité, ils continuèrent les recherches sociologiques entamées par Fernandez à Los Angeles. Khonsari se rendit à LA pour retrouver Mr. Cartoon et Estevan. Il se rendit à South Central, prenant des tas de photos de boutiques, maisons et paysages à reproduire dans le jeu.

Un jour, Khonsari se retrouva au studio Second Hand du rappeur Dr. Dre, où il devait diriger le casting du jeu. Suite aux expériences mitigées sur *Vice City*, Rockstar souhaitait donner la priorité aux jeunes talents plutôt que de recruter des acteurs célèbres. Des voyous des rues et des rappeurs amateurs se présentèrent, suppliant le réalisateur de les engager. « Je me fiche que ce soit un petit rôle, je veux juste jouer dans *GTA* ! », dit l'un d'eux. Un autre ne se gêna pas pour fumer un joint lors de son audition, crachant la fumée au visage de Khonsari. *GTA* avait toujours recherché l'authenticité et, pour le coup, *San Andreas* la touchait du doigt.

Un problème subsistait cependant. Malgré tous les efforts des scénaristes, *San Andreas* restait une œuvre sur les gangs de Los Angeles... à la sauce anglaise. En lisant le scénario écrit par Dan, un jeune comédien des rues de LA bloqua sur un mot. « *Détritus* ? Ça veut dire quoi, putain ? On ne dit jamais un mot comme *détritus* dans la vraie vie ! » Rockstar engagea donc DJ Pooh, le scénariste du film *Friday* avec le rappeur Ice Cube, afin d'américaniser le script.

Le jeu avançait bien, mais un membre historique de Rockstar ne se montrait guère tendre à son sujet. Présent depuis 1999 et l'équipe d'origine du 575 Broadway, il avait assisté à l'évolution parfois négative du studio. Si *GTA 2*, *GTA III* et *Vice City* étaient des jeux franchement drôles, Rockstar semblait entrer dans une période plus sérieuse. L'homme en avait quelque peu assez des jeux « opportunistes » comme *Manhunt*. « Il y a une différence entre violence et violence gratuite », disait-il.

Son autre réserve était plus personnelle et concernait le protagoniste afro-américain de *San Andreas*. Comme Sam, c'était un Blanc qui avait grandi en écoutant du rap. À présent, il était marié à une Afro-Américaine et vivait dans un quartier de New York où les gens se tiraient dessus en pleine rue. « Je ne suis pas convaincu par la représentation des Afro-américains dans le jeu », dira-t-il plus tard. Il quitta donc l'aventure.

D'autres personnes au sein du studio partageaient ses craintes. Eibeler était impressionné par l'ampleur du jeu mais s'inquiétait du personnage principal noir, soucieux de ne pas reproduire la polémique autour des Haïtiens. Il suggéra donc de convier Lowenstein à une présentation du jeu.

Le président de l'Entertainment Software Association n'avait pas pour habitude d'examiner le moindre nouveau jeu, mais le parfum de scandale qui entourait la franchise ne lui laissait pas vraiment le choix. Les jeux *GTA* rapportaient beaucoup d'argent et un certain crédit à l'industrie du jeu,

mais, d'un autre côté, ils se débrouillaient toujours pour attirer l'attention et les controverses. Ces derniers temps, Lowenstein avait obtenu quelques succès significatifs pour l'ESRB, le système de classification de l'industrie. Il avait rencontré Hillary Clinton, qui s'était montrée favorable à ce type d'autorégulation. Le prochain *GTA* n'avait donc pas intérêt à tout mettre par terre.

Malgré la popularité et le succès des jeux Rockstar, Lowenstein n'avait jamais vraiment eu de contact avec les Houser. Il traitait plutôt avec Eibeler et Take-Two. Même pour quelqu'un de son influence, Rockstar restait une énigme. De son point de vue, l'attitude du studio était : « On fait ce qu'on veut dans notre coin et on se fiche de ce que vous pensez. »

Rockstar avait son propre étage au siège de Take-Two, et y pénétrer était un jeu en soi. Lowenstein attendait avec un dirigeant de Take-Two, qui finit par s'adresser à l'accueil : « Nous aimerions monter. » Puis ils durent attendre des agents de sécurité employés par Rockstar pour les escorter. Lowenstein relatera plus tard la scène en ces termes : « J'avais du mal à y croire. Ce type était un dirigeant de Take-Two, et il n'avait pas le droit de se déplacer librement dans cet étage de son propre bâtiment. » Lowenstein put finalement s'asseoir dans une salle de conférence où furent projetées des images de *San Andreas*. Il sentit une certaine tension entre Rockstar et Take-Two.

Lowenstein observa la démo de *San Andreas* avec détachement. Ce n'était pas sa tasse de thé, mais le problème n'était pas là. Rockstar cherchait à repousser les limites du jeu vidéo et Lowenstein se devait donc de les défendre. Sur l'écran, le jeune personnage noir en jeans tira une conductrice sans défense de sa voiture et la projeta au sol. CJ accéléra ensuite, longeant les immeubles miteux et les épiceries de ce Los Angeles fictif. Lowenstein ne voyait là rien de bien nouveau, mais une inquiétude le saisit.

Lowenstein redoutait l'impact potentiel de *San Andreas*, surtout après l'affaire de la communauté haïtienne causée par *Vice City*. Selon lui, Rockstar risquait de provoquer de nouvelles critiques en « présentant des minorités sous le pire jour possible : celui de la guerre des gangs de Los Angeles ». Il redoutait plus particulièrement la réaction du caucus noir du Congrès, dont les membres avaient défendu le Premier Amendement avec virulence lorsque des politiciens blancs avaient attaqué le *gangsta rap*. « On n'a vraiment pas besoin de ça », pensa-t-il.

Pour Lowenstein, Rockstar avait la fâcheuse tendance à se défilé lorsque l'on s'en prenait à ses jeux, laissant les gens comme lui faire le ménage derrière. Cette fois-ci, le studio lui devait bien quelque chose. « J'ai encaissé pas mal de coups et de balles avec *GTA III*, mais je n'ai pas jeté ce bébé avec l'eau du bain, dira-t-il plus tard. J'espérais donc qu'ils se rendraient compte que j'étais de leur côté, et que je ne chercherais pas à compromettre leur liberté artistique. »

Il fit donc part de son opinion : « Écoutez, vous allez devoir assumer vos

choix. Ce jeu risque d'être très controversé, et, si le studio responsable ne fait pas ce qu'il faut pour calmer le jeu, alors c'est toute l'industrie qui se retrouvera en difficulté. » Lowenstein leur suggéra de préparer le terrain avec les membres influents du caucus noir du Congrès, en amont de la sortie du jeu.

Rockstar et Take-Two se montrèrent compréhensifs. Ils engagèrent des consultants pour gérer les situations de crise et répondre au mieux aux polémiques. De son côté, Sam se remit au travail sur *San Andreas*. Ce qu'il avait en tête pour le plus célèbre des jeux vidéo était plus brûlant que jamais. Sam pensait inclure... du sexe.

SEXE À SAN ANDREAS



REVENIR dans son ancien quartier procure toujours des émotions particulières et, pour son retour, celles de Carl Johnson étaient pour le moins dérangementantes.

Sous un ciel sans nuage, il pédale sur son vélo BMX dans ces rues familières, passant à proximité du *Ideal Homies Store* et de ses armes à feu et jeans en vitrine, dépassant les taxis jaunes et les vieux vans, croisant de vieilles connaissances en baggy au coin d'un trottoir. Plus loin, il traverse une petite passerelle sur laquelle attendent de grandes filles en talons hauts et décolletés plongeants, avant de débouler sur Grove Street, ses petites habitations retranchées derrière des barrières cadenassées, poubelles et voitures sur la rue. Il s'arrête enfin devant une maison décrépie, dont la clôture de bois laisse deviner une récente fusillade. « Chez moi, pense CJ, enfin, ça l'était jusqu'à ce que je foute tout en l'air. »

Il ouvre la porte à la peinture usée et semble perdre pied. Du regard, il parcourt le salon vide au papier peint bleu délavé. Les escaliers sont ceux qui montaient à sa chambre. Manifestement, la maison a été mise à sac. Des papiers sont éparpillés dans toute la pièce. CJ chancelle, comme abasourdi, tandis qu'il se saisit de la photo de sa mère décédée, tombée au sol. Il la repose soigneusement sur la table, tire une chaise, puis la regarde, avant de se prendre la tête entre les mains.

Il s'agit de la première mission de *GTA : San Andreas*. Les testeurs de chez Rockstar observaient CJ rejoindre sa maison de Los Santos. Le studio avait abondamment recruté, et l'équipe avait déménagé au 622 de Broadway, dans des bureaux plus spacieux équipés de baby-foot et de bornes d'arcade, qui servaient peu. Nous étions au milieu de l'année 2004, et *San Andreas* était littéralement décortiqué par les chasseurs de bugs. En regardant la séquence d'ouverture du jeu, les testeurs ressentirent un sentiment inédit face à ces tas de pixels : de l'émotion. Plus généralement associée aux films, peu de gens

auraient alors pensé éprouver de la tendresse pour un personnage de jeu vidéo.

Khonsari, qui avait dirigé les cinématiques du jeu, se sentit particulièrement ému devant la tristesse de CJ. Des années durant, il avait tourné des films en essayant de provoquer des émotions précises chez les spectateurs. Aujourd'hui, il apportait cette dimension aux jeux vidéo, à un niveau supérieur. Les joueurs étaient en effet impliqués dans l'action et *jouaient* le personnage, dans tous les sens du terme.

Sam jubilait devant le résultat. Il souhaitait plonger les joueurs dans le monde de *San Andreas* plus profondément que jamais. Rockstar obtint cette prouesse d'une façon peu orthodoxe, en transformant *GTA* en jeu de rôle, genre longtemps honni par Sam. Depuis l'invention du jeu de rôle papier avec *Donjons & Dragons*, le genre se basait sur la personnalisation de l'avatar. Les joueurs décidaient de tous les aspects de leur personnage, de sa classe (guerrier, magicien, etc.) jusqu'à ses niveaux de force et d'intelligence, appelés à grimper au cours de la partie. Très répandue dans les jeux de rôle médiévaux-fantastiques, la personnalisation commençait à toucher d'autres genres de jeux comme les simulations sportives, avec la possibilité de recréer son propre physique pour l'utiliser dans un match de coupe du monde.

En proposant cette option dans un monde ouvert et réaliste, Rockstar innovait à nouveau. Dans *San Andreas*, les joueurs avaient la possibilité d'affubler le protagoniste de toutes sortes de tatouages et de coiffures (afro, dreadlocks...). Ils pouvaient également sculpter leur silhouette en fonction de leur régime alimentaire, en se gavant de pizzas et de cheeseburgers pour grossir ou au contraire en se contentant de salade pour garder la ligne. Les salles de gym leur tendaient les bras pour se muscler et plus ils passaient de temps au volant, plus leurs talents de conducteur augmentaient. *San Andreas* permettait même de donner rendez-vous à des femmes afin de gagner leur cœur en les couvrant de fleurs et de baisers. Pour Sam, toutes ces activités de loisir renforçaient le lien entre le joueur et le monde virtuel. Mais il se demandait si cet aspect jeu de rôle n'était pas trop complexe pour les premiers fans de *GTA*. « Qu'est-ce qu'on est en train de faire ? s'interrogeait-il. On a rendu *GTA* encore plus complexe, est-ce que les gens vont suivre ? »

Les joueurs attendaient de pied ferme. Avec 32 millions de jeux *GTA* vendus, les actionnaires de Take-Two voulaient un nouveau succès. Dans le communiqué de presse de mars 2004 annonçant la sortie du jeu, Sam assura : « Nous nous sommes mis une pression monstrueuse pour dépasser toutes les attentes. »

Et Rockstar envisageait de dépasser les attentes sur un point précis : le sexe. La violence était monnaie courante dans les jeux vidéo, mais le sexe demeurait le tabou ultime. De vieux jeux comme *Custer's Revenge* ou *Leisure Suit Lam* avait déjà utilisé l'imagerie pornographique, mais à la façon d'une blague de potache tirée d'un épisode de *Benny Hill*. Quelques années plus tard, le jeu de tir *Duke Nukem* et *Vice City* avaient mis des strip-teaseuses à

l'honneur.

Les jeux restaient toutefois largement considérés comme des jouets pour enfants, et même des titres classés M ne pouvaient se permettre de montrer ce qui était acceptable dans un film interdit au moins de seize ans. La nudité, notamment, assurait à un jeu le classement *Adults only*, le privant de toute la chaîne de distribution grand public et d'un paquet de revenus. Rockstar n'était évidemment pas satisfait de cette situation, et Sam ne comptait pas rester les bras croisés.

Dans la matinée du 14 juillet 2004, il envoya un *e-mail* à Jennifer Kolbe, directrice générale du studio, avec copie adressée à Donovan et Dan :

« Jennifer, je me demande comment nous allons faire approuver certaines parties de *San Andreas*. Nous avons en effet inclus de nouvelles possibilités et interactions correspondant au ton du jeu. En plus de la violence et du langage cru, nous voulons donc proposer du contenu sexuel. Je comprends bien sûr que ce soit problématique pour certaines personnes, mais, à mon sens, c'est plus sain que la violence, surtout lorsqu'on sait que le jeu est destiné aux adultes. Voici quelques exemples de ce que nous pensons montrer explicitement :

- Fellations ;
- Rapport sexuel complet (positions multiples) ;
- Sexe avec godemiché (possibilité de tuer quelqu'un avec ledit godemiché) ;
- Sodomasochisme (avec fouet) ;
- Masturbation (un personnage est obsédé avec ça ; on ne peut pas l'enlever).

Tous ces éléments sont montrés dans des cinématiques ou en cours de jeu. Je sais que c'est un point sensible, mais j'aimerais trouver un moyen pour que ça marche. L'idée qu'un magasin tout-puissant (*Wal-mart*) nous dise ce que nous pouvons mettre ou non dans notre jeu est inacceptable. Tout ce qu'il y a dans ce jeu est parfaitement raisonnable pour un adulte (et comment !), nous devons donc continuer à faire en sorte que les jeux vidéo soient acceptés et respectés, comme n'importe quel divertissement grand public. Nous avons toujours voulu repousser les frontières. On ne va pas s'arrêter maintenant... Quelle est la marche à suivre ? Nous voulons vraiment garder tous ces éléments. Merci d'aviser. »

La réponse de Kolbe ne fut pas très encourageante : « Je vais devoir gérer deux points. Un, l'ESRB. Jusqu'où pouvons-nous aller avant que le jeu passe de M à AO, ce qui nous ferait perdre 80 % de nos points de vente (même si dans le cas de *San Andreas*, on peut sans doute réduire ce chiffre à 60 %). Ce qui est sûr, c'est que toute forme de violence sexuelle nous fait automatiquement passer à AO. Dans ce que tu as listé, je pense que le seul élément concerné est le meurtre de quelqu'un avec un godemiché (aussi ridicule que cela puisse être). Je vais faire quelques recherches, voir comment ce genre de cas a été traité par le passé pour savoir jusqu'où nous

pouvons aller. »

Mais ce n'était pas tout : « Deuxièmement, les limites acceptables, généralement assez vagues, restent fixées par des revendeurs plutôt conservateurs. Je pense que nous pouvons franchir certaines limites en restant dans la catégorie M, qui nous garantit l'accès à *Wal-Mart* et *Best Buy*. Pour ces magasins, un jeu montrant un personnage nu de face n'est pas vendable, mais ils ont vendu *Vice City* malgré les scènes de Candy ce qui montre qu'un contenu sexuel est possible en fonction du contexte et de la mise en scène. Nous avons toujours dit que, dans la série *Grand Theft Auto*, tout était fait en fonction du contexte et du scénario, je pense que nous devons avancer le même argument dans ce cas.

Pour le moment, je dois faire UN PAQUET de recherches sur les jeux existant dans la catégorie AO. De cette façon, je pourrai établir une liste des limites à ne pas franchir pour *San Andreas*. Si les jeux AO sont aussi extrêmes que ce que j'ai entendu, nous avons de bonnes chances de conserver notre classement M dans la mesure où le contenu sexuel de *San Andreas* fait partie d'un scénario et qu'en plus, il ne représente pas la majeure partie du jeu. »

Sam lut la dernière phrase, s'y raccrochant comme à un dernier espoir. Jennifer l'avait parfaitement compris. « La situation est très claire » avait-elle écrit. Nous devons repousser les limites aussi loin que possible pour ne pas compromettre la cohérence du jeu, tout en maintenant notre réseau de distribution pour ne pas affecter les ventes. » Sam avait parfois du mal à croire à l'hypocrisie de son pays d'adoption. Il pensait alors à des États comme l'Utah et à ses Mormons. L'industrie du jeu en était-elle là ? Vivaient-ils dans un Utah virtuel ?

Sam répondit immédiatement à Kolbe : « Il n'y a pas *une minute* à perdre. Tout ce dont nous parlons est parfaitement conforme au classement M. Et quand bien même on serait classé AO (ce qui, à mon sens, serait absurde), en quoi ça réduirait notre circuit de distribution ? Est-ce que c'est aux magasins de nous dire quoi faire de nos jeux ? Ça n'a aucun sens. Et la liberté d'expression, alors ? N'est-ce pas en son nom que le pays justifie l'invasion de l'Irak ? Il faut dénoncer cette immense hypocrisie. Repousser les limites. Voilà notre but. Quand on regarde notre jeu, on voit bien que ça n'a rien à voir avec la réalité. Alors, si les films peuvent montrer tout ça, pourquoi pas nous ? »

Donovan passa des semaines à enquêter sur le problème soulevé par Sam, étudiant les scènes de sexe du jeu et leur conformité avec les lois des différents pays. Sam faisait de son mieux pour rassurer les développeurs en Écosse. « Comme vous le savez, le sexe est un péché encore plus grand que le meurtre aux États-Unis, écrivit-il dans un *e-mail* adressé à Rockstar North. Nous allons donc devoir la jouer fine. *A priori*, il faudra faire une version spécifique pour *Wal-Mart*. Le contenu sensible devra être facilement supprimable... Nous allons faire tout notre possible pour conserver tout ça.

Ça va être tendu, mais on n'a jamais refusé une bataille. »

Phil Harrison traversait Londres en ce matin d'été, sur le chemin du travail. Désormais vice-président du développement produit chez Sony Computer Entertainment Europe, il était devenu une figure en vue de l'équipe PlayStation. Grand, chauve et incisif, il faisait partie de ces dirigeants que les joueurs reconnaissaient comme l'un des leurs. Tout comme Sam, son objectif était d'amener les jeux vidéo au sommet du divertissement grand public. Après le succès de *GTA*, Harrison s'était donné une nouvelle mission : faire des jeux pour les adultes, mais aussi pour toute la famille.

C'est dans cet esprit que naquit l'EyeToy, une caméra détectant les mouvements du joueur, pouvant ainsi se passer de manette. Il suffisait d'agiter les mains. Dans l'un des jeux compatibles, des bulles apparaissaient à l'écran, et les joueurs devaient les faire éclater en déplaçant leurs mains en fonction de leurs mouvements. « Toute la famille pouvait se rassembler devant ce jeu, se félicitait Harrison. Cela faisait un moment que nous cherchions à nous passer d'une manette afin d'attirer de nouveaux joueurs. Dans les mains d'un non-initié, une manette de jeu est aussi mal accueillie qu'une grenade dégoupillée. »

Lancé lors de l'été 2003, l'EyeToy s'était vendu à 2,5 millions d'exemplaires à la fin de l'année. D'autres jeux conviviaux comme *SingStar* (un karaoké) avaient également étendu le marché à de nouveaux publics. Pour Harrison, c'était un triomphe, la preuve qu'entre *GTA* et l'EyeToy, il y avait de la place pour tout le monde. Mais, ce matin-là, il reçut un appel de sa sœur, et ce n'était pas pour le féliciter : « Tu as lu le *Daily Mail* ce matin ?

— Non, tu sais bien que je ne lis pas ce journal de merde » répondit-il.

— Eh bien, je pense que ce matin tu devrais. »

Harrison suivit le conseil et lut la première page : « Meurtre par PlayStation ». Et merde, pensa-t-il. L'article parlait de Warren Leblanc, un garçon de dix-sept ans qui venait d'avouer le meurtre de Stefan Pakeerah, un ami de quatorze ans, à l'aide d'un couteau et d'un marteau de coffreur. La mère de la victime se répandait dans la presse. Selon les amis des deux garçons, ils étaient obsédés par le jeu vidéo *Manhunt*, qu'elle désignait comme responsable du crime. « Ce jeu devrait être interdit » déclara-t-elle au *Daily Mail*. C'est un jeu plein de violence gratuite qui corrompt l'esprit des enfants... Pour la mémoire de Stefan, nous devons faire payer ceux qui ont réussi à vendre un tel jeu. »

Depuis sa sortie en novembre 2003, *Manhunt* avait déjà fait débat dans la presse spécialisée en raison de sa violence glaçante et réaliste. Un « barbelé d'étranglement » avait même été envoyé aux journalistes devant tester le jeu. Harrison se gara pour lire l'article. Des années durant, il avait vu le hamster de la violence dans les jeux vidéo courir dans les colonnes de la presse. Mais, en Angleterre, cette histoire marquait un tournant. Les

manigances de Max Clifford semblaient bien loin, désormais. Nous parlions à présent d'une mère et de son fils assassiné. Harrison se sentit bien sûr désolé pour cette famille, mais les jeux n'avaient pas à être ainsi accusés, selon lui. « Une certaine partie du public potentiel des jeux vidéo pouvait très bien croire cette mère et cet article », concédera-t-il plus tard.

La controverse autour de *Manhunt* se répandit à travers le monde comme une traînée de poudre. Déjà interdit en Nouvelle-Zélande, le jeu fut retiré des rayons des magasins appartenant à Dixons, le plus important agent immobilier du Royaume-Uni. Keith Vaz, membre du Parlement et homologue britannique de Jack Thompson, ne tarda pas à réagir.

S'adressant au Premier Ministre Gordon Brown, Vaz demanda la mise en place de mesures protectrices (alors que *Manhunt* était déjà déconseillé aux moins de dix-huit ans). « Il ne s'agit pas de censure, nuancait-il, mais de la protection des plus jeunes. »

Dans toute cette affaire, une partie restait étonnamment silencieuse. Au lieu de s'exprimer, Donovan de chez Rockstar négociait dans l'ombre avec Simon Harvey, porte-parole de l'industrie britannique du jeu vidéo. Harvey finit par déclarer dans un communiqué : « Le simple fait d'être possédé par quelqu'un ne fait pas d'un jeu le responsable de ces événements tragiques. »

Face à la controverse, Harrison luttait pour imposer son idéal de jeux pour toute la famille. Comme Lowenstein aux États-Unis, il constatait qu'en cas de problème les rebelles de l'industrie n'avaient jamais le courage de faire front. « J'étais très frustré par l'attitude de Rockstar, se rappelait-il. C'était silence radio total de leur côté. »

La controverse autour de *Manhunt* enflait dans leur pays d'origine, mais Sam et le gang de Rockstar étaient trop occupés par *San Andreas*. Donovan venait de livrer ses conclusions sur les limites du contenu sexuel, et elles ne risquaient pas de plaire au patron.

« Voilà la triste situation, écrivit-il dans un *e-mail* adressé à Sam le 16 août 2004, avant de lister les modifications nécessaires.

Fellation par une prostituée en voiture : nous devons moins montrer la zone critique de la bouche au pénis.

Fellation par une prostituée à genoux : à supprimer ou à rendre implicite.

Relation sexuelle avec une petite amie : bien au-delà des limites du classement M, à supprimer ou à rendre implicite.

Les employées de sex-shop doivent avoir les seins beaucoup plus couverts, surtout pour les États-Unis.

La scène de rencart avec fessée doit être supprimée, car elle peut être considérée comme une violence sexuelle, ce qui est un problème considérable.

La fellation à l'arrière de la maison du dealer est OK, cela dit.

J'aimerais pouvoir garder tous ces trucs incroyables, mais ce n'est manifestement pas faisable pour le moment. Comme évoqué, nous

réfléchissons à la sortie d'une version comprenant tous ces éléments. »

Sam cliqua sur la pièce jointe, quatre pages d'explications, détails, pays par pays, sur les activités sexuelles acceptables ou non en fonction de la classification visée. Toutes les considérations de Sam sur l'Irak et l'hypocrisie volèrent en éclats devant ces règles couchées noir sur blanc en PDF. C'était comme si le jeu n'était plus le sien. La liste, classée par pays, avait quelque chose d'effrayant et d'hilarant à la fois. Elle commençait par le Royaume-Uni, où le studio visait une interdiction aux moins de dix-huit ans.

« Nudité masculine : nudité frontale acceptable tant que le sexe n'est pas en érection, expliquait Donovan.

Mieux vaut éviter un pénis en érection, ou alors il faudrait le flouter avec un effet *gros pixels*.

Nudité féminine : nudité frontale acceptable à une certaine distance. Mieux vaut se contenter de montrer uniquement la poitrine.

Masturbation : peut être suggérée, mais mieux vaut ne pas montrer le pénis. La meilleure option serait de montrer l'acte de dos, à une certaine distance.

Sexe oral : comme pour la masturbation, l'acte peut être suggéré, mais pas montré. Un gros plan impliquerait un floutage et le BBFC nous demanderait sa suppression pure et simple pour obtenir l'interdiction aux moins de dix-huit ans. De plus, il serait préférable que le personnage ne puisse pas tuer sa partenaire ou sa prostituée après l'acte. » Et la liste continuait sur des pages.

Sam lisait les règles et se rendait compte que chaque pays avait sa propre notion de ce qui était acceptable ou non dans un jeu vidéo. L'Espagne et l'Italie n'avaient pas de problème avec la nudité (érections comprises) ni avec les pratiques sadomaso. La France acceptait la nudité masculine (sans érection) et féminine (à condition, comme le précisait Donovan, que cette nudité soit érotique et non pornographique). L'Australie n'autorisait pas la nudité masculine mais tolérait les seins et fessiers féminins. Les claques sur les fesses n'avaient pas bonne presse dans le monde, à l'exception notable de l'Espagne et de l'Italie, tant que cela faisait partie du scénario. Tous les pays étaient OK pour la masturbation, tant que le pénis restait invisible. La masturbation féminine n'était mentionnée nulle part, comme si elle n'existait pas. Sexe oral suggéré, aucun problème où que ce soit.

De tous les pays, les États-Unis étaient de loin les plus restrictifs. La nudité masculine devait être dissimulée (dans l'ombre, par exemple). Les seins de femme pouvaient être montrés, mais les vagins restaient hors de question. Quant aux tétons, ils devaient être couverts (ce qui n'est pas extrêmement fréquent sorti des cabarets et clubs de strip-tease). Quant aux rapports sexuels suggérés de CJ avec ses conquêtes ? Acceptables dans le monde, ils signeraient l'arrêt de mort commercial du jeu aux États-Unis. Donovan lâcha enfin son missile Exocet : « Les scènes de sexe de *San Andreas* vont être considérées comme trop explicites. Elles doivent sauter. »

Sam s'assit devant le curseur clignotant de son logiciel de messagerie, sentant la colère l'envahir. « Ça va *bien, bien plus loin* que ce à quoi je m'attendais, écrivit-il à Donovan en écrasant les touches de son clavier. « C'est complètement débile de modifier une fiction comme ça. Ils ne font pas ça dans les films. Ça va représenter une charge de travail considérable et foutre en l'air un paquet de trucs (la mission avec la fessée, par exemple, qui est complètement inoffensive). C'est vraiment le maximum qu'on puisse faire ? Je ne peux pas y croire. »

La réponse de Donovan arriva exactement dix-sept minutes plus tard. « Je n'aime pas ça, écrivit-il avec un malaise palpable. Je pensais qu'on serait sur la même longueur d'ondes. Après tout, de quoi parlaient-ils ? D'un jeu ou d'un immense doigt d'honneur adressé au monde ? Ces types n'étaient plus les cancre de l'école préparatoire, mais les employés grasement payés d'une entreprise cotée en bourse. La vraie vie n'était pas un jeu vidéo. Certes, ils avaient lutté pour voir les jeux grandir, mais peut-être était-il temps de grandir un peu eux-mêmes. Alors, pourquoi s'accrocher à ce point au sexe de *San Andreas* ?

« Le pire dans tout ça, c'est la fessée, poursuivait Donovan. On peut voir le vagin et le trou du cul de la fille, ou au moins leurs emplacements, et couplé à la violence de l'acte, ça va vraiment exciter les gens de la pire des façons. Tous les pays sauf l'Espagne nous ont clairement dit que la violence sexuelle ne passerait pas. Nos détracteurs se feront un malin plaisir de prendre cette scène hors de son contexte et d'affirmer que la violence envers les femmes est nécessaire pour accomplir certaines missions. »

Sam ne voulait rien entendre. Il était venu aux États-Unis trouver une liberté qui lui était maintenant refusée. « Ouah ! répondit-il à Donovan. Je vais te dire, on a trop de commerciaux. Ce qu'il nous faut, c'est des guerriers. Il envoya ensuite un *e-mail* à Les Benzies, producteur de Rockstar North, pour le mettre au parfum.

« Ça fait chier, répondit Benzies.

C'est clair, renchérit Sam, c'est un putain de désastre. Nous devons réfléchir à toutes les solutions. Je ne veux pas modifier le jeu. Il faut *passer en force*. »

Sam se tourna donc carrément vers Brant, le fondateur de Take-Two. Mais celui-ci avait d'autres chats à fouetter. Sa compagnie avait atteint le milliard de revenus et des bénéfices de cent millions de dollars, mais l'enquête de la SEC sur les fraudes fiscales de Take-Two n'était pas encore terminée. Pire encore, la commission chargée des investigations prônait la mise en examen de Brant et de deux anciens dirigeants de Take-Two pour leur implication. Le 17 mars 2004, Brant démissionna de son poste de PDG. « Je pense qu'il s'agit du moment opportun pour préparer l'avenir de Take-Two, déclara-t-il dans un communiqué.

Il y avait toujours eu des tensions entre Take-Two et Rockstar, avec ce dernier dans le rôle de l'enfant turbulent. Mais Sam, malgré ses airs

débraillés, s'était toujours comporté en leader, menant son navire en véritable capitaine. Brant était toujours vice-président de l'éditeur, et Sam n'hésita pas à le contacter.

« Salut, peut-on se mettre d'accord sur les changements à effectuer ? écrivit Sam. Comme je l'ai déjà dit à Terry, cette liste m'a quelque peu choqué. Selon ces recommandations, il faudrait faire des coupes de partout. Du coup, je n'ai plus du tout l'impression de faire avancer quoi que ce soit. Alors ? Je ne veux vraiment, vraiment pas supprimer ces éléments. Je sais que tous ces malades de revendeurs capitalistes se plantent sur ce coup. C'est un *jeu*, un *jeu comique*. De ce point de vue, *Y a-t-il un pilote dans l'avion* ? était bien plus explicite. Ne renions pas l'audace qui nous a conduits jusqu'ici. »

Sam lista ensuite les changements probables : déplacer la caméra lors des scènes de fellation, supprimer des scènes entièrement, en flouter d'autres comme le rapport sexuel avec la petite amie... Il en avait un peu honte, surtout depuis cet *e-mail* de Benzies : « Tous ces trucs étaient tellement *cool*, on ne repousse aucune limite sans eux. »

De St Paul à ses débuts chez BMG, Sam avait toujours mis un point d'honneur à repousser les limites. Il avait bâti sa carrière en s'aventurant là où personne n'avait encore osé aller. Peu de gens pouvaient en dire autant, dans les jeux vidéo comme dans n'importe quel domaine. Il ne pouvait pas s'arrêter maintenant.

Sam avait un choix à faire : se battre ou s'enfuir. « Si tu te sens d'attaque avec ton équipe, mettons-nous d'accord, répondit-il à Benzies. « Gardons ce que nous voulons dans le jeu. Notre jeu. On perdra la moitié de nos revendeurs. Et alors ? Le jeu se vendra quand même, les gens devront peut-être faire quelques efforts pour le trouver, mais, au moins, ce sera le jeu qu'ils voudront. On perdra sans doute des ventes (et encore, sur le long terme, je n'en suis pas sûr), mais, au moins, on ne se sera pas dégonflé devant un tas de connards en cravate. »

Tout le monde n'était pas d'accord avec cette profession de foi. Pour le cofondateur Gary Foreman, le sexe dans *San Andreas* était « amusant mais puéril ». Il préconisait de retirer le contenu sexuel du jeu pour ne pas compromettre son approbation et son autorisation de vente. Selon lui, l'enjeu n'en valait pas la chandelle : « Désolé, mais je n'ai plus douze ans, je n'ai pas besoin de ce genre de choses. On a eu des débats sur le fait de repousser les limites et tout ça, mais, personnellement, je trouvais ces éléments complètement gratuits. »

De son côté, King sentait bien que Sam était dépité par la perspective de perdre cette bataille. Les deux hommes n'avaient pas toujours été d'accord, mais se soutenaient en cas de coup dur. Et, de plus, King trouvait le sexe de *San Andreas* plutôt amusant.

Rockstar avait bâti son empire sur des fictions, mais, cette fois-ci, la réalité semblait devoir l'emporter. Ironiquement, Sam voulait faire des jeux

pour adultes, mais un classement *Adults only* serait un suicide commercial pour le studio. Sam symbolisait l'éternelle adolescence de l'industrie et de toute une génération de joueurs. En vérité, il voulait grandir, mais n'en avait pas le droit. Il se sentait infantilisé. Peu importait la maturité qu'il avait atteinte, il devait toujours rendre des comptes à ses parents de Take-Two.

Ni lui, ni Brant, ni personne ne pouvait faire quoi que ce soit. Les connards en cravate avaient gagné. Rockstar allait s'écraser et supprimer les scènes de sexe de San Andras. Quelques éléments suggestifs resteraient, comme le godemiché violet caché dans les toilettes d'un commissariat, mais guère plus. Au lieu de voir CJ et sa petite amie faire l'amour dans la maison de celle-ci, les joueurs devraient rester sur le pas de la porte.

La sortie du jeu approchant, les scènes de sexe devaient disparaître en vitesse. Au lieu de supprimer des pans entiers de code, ce qui peut empêcher tout le jeu de fonctionner normalement, les développeurs se contentent souvent de cacher le contenu problématique, de façon à ce que les joueurs ne tombent pas dessus. Une sorte de subterfuge consistant à enterrer un cadavre encombrant dans les bois.

Un jour comme les autres, chez Rockstar, un programmeur pianota sur son clavier et se chargea de la besogne. Les scènes de sexe de *San Andreas* furent camouflées et enterrées dans la forêt du code. La pratique était relativement répandue dans l'industrie, et Rockstar ne vit aucune raison de mentionner ce contenu lors de l'évaluation du nouveau *GTA*.

Le jeu était donc enfin terminé.

Le 12 septembre 2004, le facteur livra la version d'évaluation de *Grand Theft Auto : San Andreas* à l'Entertainment Software Ratings Board, sur Madison Avenue (New York). Le bâtiment était aussi protégé que la zone 51. « Désolée, vous ne pouvez pas aller là », rappela sèchement Patricia Vance, présidente de l'ESRB, à un journaliste déambulant parmi les posters de Tiger Woods et les brochures montrant des enfants au comble du bonheur devant leurs consoles de jeux.

Tous les jours, les éditeurs de jeux envoyaient leurs produits pour évaluation. Mais cette machine bien huilée vacillait sur ses bases. L'université d'Harvard venait de publier une étude sur les contenus des jeux vidéo pour adolescents. Selon les chercheurs, la moitié des contenus n'étaient pas pris en compte par l'ESRB et leurs points sensibles n'étaient donc pas mentionnés sur les boîtes de jeux. Dans l'État de Washington, les jeux classés M étaient menacés d'interdiction de vente aux moins de dix-sept ans. Pour l'industrie du jeu, de telles lois constitueraient une violation du Premier Amendement.

Malgré toutes les polémiques liées à *GTA*, l'ESRB n'avait aucune raison d'évaluer *San Andreas* différemment des autres jeux. La procédure démarrait par la constitution d'un panel : cinquante Américains de tous les milieux socioprofessionnels (professeurs, médecins, mères célibataires, de vingt-et-

un à soixante-cinq ans). L'ESRB plaçait des publicités dans les magazines éducatifs et recevait un bon millier de candidatures par an. L'expérience en tant que joueur n'était pas obligatoire.

En effet, les éditeurs n'envoyaient jamais de démos jouables, mais un montage vidéo comprenant « le contenu le plus extrême » du jeu, comme l'appelait Vance, deux ou trois mois avant sa sortie. Cette présentation pouvait durer entre vingt minutes et plusieurs heures. Lors de la projection, le *timecode* de la vidéo était visible à l'écran. Les évaluateurs disposaient d'un guide pour les aider à signaler les contenus appropriés, du langage grossier au sexe en passant par la violence et la discrimination. Le sang restait généralement le souci principal des volontaires. « Il n'y a pas de méthode type, assurait Vance. Nos évaluateurs travaillent selon leur propre jugement. »

Une fois le jeu évalué individuellement, les différents observateurs se rassemblaient pour voir si leurs avis concordaient, ce qui était presque toujours le cas, selon Vance, puis le jeu obtenait son classement définitif. En 2003, 54 % des jeux furent classés E (pour tous) ; 30,5 % furent classés T (adolescents) ; et seulement 11,9 % furent classés M (mature). Parmi les vingt meilleures ventes de jeux sur consoles, 70 % étaient classés E ou T. Pour Vance, la responsabilité finale revenait aux consommateurs. « Si un classement ne vous satisfait pas, ce n'est pas vraiment notre problème, s'excusait-elle. Nous ne sommes pas des gardiens de la morale ou de l'éthique. Les gens gardent leur liberté d'opinion. »

Pour Vance, Rockstar avait toujours joué franc-jeu quant au contenu de ses titres et *San Andreas* n'échappait probablement pas à la règle. Les évaluateurs s'installèrent donc pour regarder CJ conduire et se battre dans *San Andreas* sur fond de musique hip-hop. Ils prirent des notes, condamnés au silence avant la discussion finale. Celle-ci ne donna pas lieu à un débat interminable. *GTA : San Andreas* fut donc classé M. Son avenir était désormais entre les mains des joueurs.

DÉBLOQUER LES TÉNÈBRES



ATRICK WILDENBORG se servit un grand café noir. Programmeur acharné de Deventer, une petite ville de l'Est des Pays-Bas, Wildenborg avait besoin de tout le carburant possible.

Le jour, il était consultant en informatique, concevant des applications militaires ou urbaines basées sur la gestion en temps réel. Le soir, il rentrait à la maison, retrouvant sa femme et ses deux enfants : un fils de six ans et une fille de quatre. Grand gaillard d'un mètre quatre-vingt-dix et de trente-cinq ans portant petites lunettes et cheveux bruns, Wildenborg prenait souvent le temps de s'asseoir par terre pour jouer avec ses enfants. Une fois ces derniers couchés après dîner, il se servait un café bien chaud, ouvrait son ordinateur portable sur le canapé et commençait à jouer pendant que sa femme regardait la télé.

Le passe-temps favori de Wildenborg était *Grand Theft Auto : Vice City*. Joueur avide depuis ses débuts sur Commodore 64, il était tombé amoureux du jeu de Rockstar. Il adorait l'ambiance kitschissime des années 1980 américaines, la pop synthétique, le ton emprunté à *Deux Flics à Miami*, qui lui rappelait sa jeunesse. Mais, plus que tout, il aimait la liberté. « La liberté de faire tout ce que vous avez à faire », comme il l'évoquait. Pour lui, les créateurs de chez Rockstar étaient rien de moins que des héros.

Comme de nombreux joueurs passionnés, Wildenborg arriva rapidement au bout de *Vice City* au prix de nombreuses nuits blanches, un mois durant. Devant le générique de fin, il ressentit une profonde nostalgie, comparable au moment où l'on repart au terme des plus belles vacances de sa vie. Ne voulant pas s'arrêter là, il trouva un moyen de prolonger l'expérience : hacker le jeu.

Le hacking n'était pas exactement une activité nouvelle. Depuis des décennies, les joueurs mettaient les mains dans le code de leurs titres favoris. Les modifications qui en résultaient (appelées *mods* dans le jargon

informatique) allaient de la blague (comme faire apparaître Homer Simpson dans le jeu de tir *Wolfenstein 3D*) au projet d'envergure professionnelle (comme transformer le jeu de science-fiction *Half-Life* en jeu en ligne par équipe, ce qui donnera *Counter-Strike*).

Les auteurs de mods échangeaient en ligne sans se rencontrer physiquement, la plupart du temps, distribuant gratuitement leurs programmes sur Internet. Le but recherché concernait plus la gratification personnelle que l'appât du gain. Quelques mods comme *Counter-Strike* rencontraient un tel succès que de véritables éditeurs de jeux signaient des contrats avec leurs auteurs pour les publier eux-mêmes. Comme le remarquait John Carmack, programmeur de plusieurs franchises propices aux mods (*Doom*, *Quake*...), ces œuvres d'un genre particulier devinrent rapidement le meilleur CV possible pour les aspirants développeurs.

Autoriser les consommateurs à altérer un produit passait pour une hérésie aux yeux de certains, mais les développeurs de jeux accueillait le phénomène avec bienveillance pour une raison simple : les mods faisaient vendre leurs jeux. En effet, l'accès à un mod nécessitait le disque original, ce qui garantissait au produit une carrière commerciale prolongée. De plus, les créateurs de mods assuraient indirectement la promotion des titres. En se jetant immédiatement sur un nouveau jeu pour en décortiquer le code, les « modeurs » étaient bien souvent les initiateurs du bouche-à-oreille.

Pour cette raison, les studios les plus avisés ne faisaient pas que tolérer les modeurs. Ils les encourageaient. Comme Wildenborg l'avait rapidement découvert sur Internet, Rockstar faisait partie des alliés de la communauté, ce qui correspondait parfaitement à sa philosophie *Do It Yourself*. Les mods constituaient une violation du contrat de licence de l'utilisateur final des jeux Take-Two, mais cela n'avait pas empêché Rockstar de tisser des liens avec les modeurs, et ce depuis leurs plus anciens titres.

Des sites de fans comme *Gouranga.com* furent parmi les premiers à recevoir des visites et infos directement des frères Houser. Pour la sortie de *GTA III*, Rockstar avait sélectionné plusieurs sites de fans pour les lister sur son site officiel. Pour celle de *Vice City*, le studio avait mis en ligne une page Web consacrée à ses « amis internationaux ». Comme l'indiquait le site, ces adresses constituaient les endroits à visiter pour « tous ces mods non autorisés ».

Les modeurs savaient que la relation était de type « gagnant-gagnant ». Comme l'analysait un modeur de *GTA*, « les mods de la franchise *GTA* ont généré des ventes sans investissement supplémentaire de la part de l'éditeur. Nous savons qu'une certaine partie des fans de *GTA* achètent le jeu sur PC pour les possibilités de modification, qu'offre cette version. »

Programmeur et joueur, Wildenborg s'aventura tout naturellement sur la scène mods. Il savait précisément ce qu'il voulait créer pour *Vice City*. Dans ce jeu, les joueurs ne pouvaient stocker que quatre voitures dans leur garage, ce qui était peu par rapport au nombre de véhicules disponibles. Au terme

d'un mois de nuits arrosées à la caféine, Wildenborg donna naissance à *Marina Carpark*, un mod gratuit permettant aux joueurs de stocker jusqu'à quarante bolides sur un parking de banlieue. Les modeurs de *GTA* saluèrent la prouesse lors de sa mise en ligne en janvier 2004. « Les gens disaient que c'était impossible, mais j'ai trouvé un moyen d'y arriver », expliquait Wildenborg dans un mélange de modestie et de fierté.

Il passait de longues heures sur *GTAforums.com*, site populaire destiné aux modeurs de la série. Les visiteurs étaient souvent anonymes, utilisant des pseudonymes et ne se rencontrant que rarement en personne. Mais leur passion les rassemblait et donnait lieu à une collaboration fructueuse. Une personne pouvait lancer une idée de mod, puis une autre proposait son aide dans la pratique de la *rétro-ingénierie*. « Cette communauté était une sorte de club de détectives cherchant à résoudre les plus grands mystères », décrivait Wildenborg.

En octobre 2004, les joueurs purent enfin essayer *Grand Theft Auto : San Andreas*, le nouveau jeu très attendu (euphémisme) de Rockstar. Pour Wildenborg et ses camarades, il s'agissait de « nouveaux mondes à explorer ». Il s'émerveilla devant l'ampleur du jeu, roulant à travers les immenses forêts dans sa Banshee, traversant les airs en avion et rebondissant sur les collines avec sa moto. Il recouvrit les boutiques de Los Santos de graffitis, paria dans les casinos de Las Venturas. L'histoire de l'ascension de CJ au sein des gangs de la côte Ouest portait bien la marque Rockstar, avec sa multitude de détails et de références à la *pop culture*. Comme les autres modeurs, Wildenborg était impatient de pouvoir mettre les mains dans le cambouis.

Il y avait cependant un léger problème : seule la version PS2 était sortie. Or les mods étaient essentiellement un phénomène présent sur PC, en raison de la difficulté de pirater les consoles. Les versions PC et Xbox de *San Andreas* n'étaient prévues que pour l'été suivant. D'ici là, Wildenborg devrait se contenter du code PS2.

Au fond, ce genre de défi faisait partie du plaisir. En plongeant au plus profond du programme, vous oubliez peu à peu le monde réel pour celui, plus abstrait, qui se cache derrière l'écran. Après plusieurs heures de hacking intensif sur *San Andreas*, Wildenborg se retrouva dans la matrice, sorte d'immense forêt faite d'arbres aux branches lumineuses en forme de zéro et de un. Le sentier était aussi brouillé que l'écran d'une télé sans antenne. Wildenborg finit par tomber sur un cadavre camouflé et enterré à l'écart du chemin. Il le sortit de la tombe et celui-ci se mit à briller de mille feux.

Bon sang, qu'est-ce que c'était que ce truc ?

Sam venait de fêter ses trente-quatre ans à l'occasion d'un nouveau concours de boulettes de fromage. Son plus beau cadeau était le succès de *San Andreas*. En deux mois, le jeu s'était vendu à cinq millions d'exemplaires

à cinquante dollars pièce. Les prévisions annonçaient une fin de carrière à 21,5 millions de ventes, ce qui en ferait le plus gros score d'un jeu sur PS2. Quelques jours après le lancement de *San Andreas*, Take-Two bouclait son année fiscale au 31 octobre 2004. Le titre de Rockstar représentait alors 20,9 % de ses revenus.

Les fans et les critiques saluèrent le travail du studio. *Game Critics* le qualifia de « nouvelle référence absolue sur tous les plans... un jeu monumental qui redéfinit les standards selon lesquels chaque nouveau jeu sera évalué à l'avenir ». Pour *Game Informer*, le jeu était « extraordinaire, le genre d'œuvre qui parle à toute une génération et qui change le regard que nous portons sur les jeux vidéo ». *IGN* parla d'un « véritable chef-d'œuvre ». À New York, un artiste créa une « Chambre de délinquance » inspirée du jeu, une installation en accès libre avec pipe à eau, frigo rempli de bières et écran géant pour jouer à *San Andreas*.

Le nouveau *GTA* n'était toutefois pas du goût de tout le monde. Le *New York Times* le trouva « aussi dérangeant et ennuyeux » que les autres titres de la franchise. Un autre coup de poignard fut porté par Dave Jones, l'ancien patron de DMA, qui travaillait alors à un nouveau jeu d'action en monde ouvert, *Crackdown*. Quelques jours après la sortie de *San Andreas*, Jones flingua le jeu dans un article du *Sunday Times* : « Pas mal de choses mettent mal à l'aise. C'est un peu comme regarder *Les Affranchis*. Lors de certaines scènes, vous vous demandez si tout cette violence est bien nécessaire, et jusqu'où elle va aller. »

Comme le craignait Lowenstein, plusieurs voix s'élevèrent contre le protagoniste noir du jeu. Un universitaire cité par le *Chicago Tribune* estima que « le fait d'avoir un personnage principal noir est un progrès, dans un sens, mais il est présenté dans un environnement violent, participant aux activités des gangs, aux trafics de drogue, sans cesse poursuivi par la police. »

Dans un article titré « La Couleur du chaos », le *New York Times* dénonça : « *Grand Theft Auto : San Andreas* souligne une tendance nauséabonde : celle de ces jeux vidéo à succès s'appuyant sur des stéréotypes racistes, avec de jeunes Noirs commettant les pires atrocités. » King tomba des nues en lisant les forums de jeux vidéo sur lesquels des joueurs disaient ne pas vouloir d'un jeu dont le personnage principal était Noir.

Sam avait d'autres soucis en tête. Officiellement, il se félicitait du succès de *San Andreas*. Mais l'affaire des scènes de sexe supprimées l'affectait toujours. Il eut alors une idée pour remporter la victoire finale : inclure une scène de sexe dans la version PC du jeu, prévue pour juin 2005. Le 25 novembre 2004, Sam envoya un *e-mail* à Benzies, lui proposant de « réfléchir à de nouvelles idées » pour savoir « jusqu'où peut aller le contenu sexuel... pour le rendre encore plus fou ». Benzies promit alors : « On va remettre tout ce qu'on avait prévu. »

Deux semaines plus tard, le concepteur de Rockstar chargé de la production envoya un *e-mail* à un collègue, au sujet de cette décision. Les animateurs furent ensuite chargés de retrouver les animations mises au point à l'époque et de s'assurer qu'elles pouvaient encore servir. Le collègue répondit au concepteur : « Dois-je préciser à quel point je suis heureux de voir ces animations à nouveau ? »

Sam précisa plus tard dans un autre *e-mail* que deux versions du jeu allaient voir le jour : « Comme nous en avons parlé, on va faire une version M et une version AO. » La sortie d'une version AO de *San Andreas* constituait davantage une profession de foi artistique qu'un moyen de gagner de l'argent. Comme l'écrivit Sam, il s'agissait pour Rockstar d'envoyer un message au reste de l'industrie : « Oui, nous allons explorer des territoires dont vous ignoriez jusqu'à la possible existence. »

Dans les bureaux de l'ESRB, les versions PC et Xbox de *San Andreas* n'inquiétèrent personne. Le 7 janvier 2005, la vidéo d'évaluation arriva parmi d'autres. Le jeu étant annoncé comme identique à la version PS2, la vidéo était similaire. Sans surprise, les évaluateurs accordèrent donc le même classement M.

Chez Rockstar, Donovan parla à Sam des inquiétudes du marketing à propos de la scène de sexe. Le 18 janvier, Sam écrivit à Benzies : « Le marketing pense que le retour de bâton sera douloureux si nous poussons la version PC trop loin. »

Dans le monde du jeu PC (imité depuis par les consoles connectées à Internet), les jeux sont souvent mis à jour après leur sortie. Il s'agit parfois de corriger quelques bugs ou d'ajouter du contenu. Les développeurs publient donc des programmes appelés *patches*, que les joueurs téléchargent gratuitement. Dans le cas de *San Andreas*, Rockstar pensait ainsi sortir une version PC comparable à la version PS2, avec le contenu sexuel caché dans les limbes du code. Puis publier un patch qui, une fois installé, permettrait de « débloquent les ténèbres », selon les mots de Sam. La manœuvre n'aurait rien d'illégal.

Le 7 février 2005, un concepteur de chez Rockstar envoya un *e-mail* à l'un de ses collègues : « Le sexe va être inclus dans un patch, on peut y aller à fond. » Une semaine plus tard, un autre *e-mail* confirmait « le bon fonctionnement du contenu sexuel » dans la version patchée de *San Andreas* sur PC.

Les ténèbres étaient sur le point de se répandre.

« Vous accomplissez l'œuvre de Dieu en repoussant les forces des ténèbres. Satan les habite, tandis que Dieu est de votre côté. » Jack Thompson n'oublierait jamais ces encouragements, lancés par un autre croisé de la guerre culturelle. Il se sentit encore d'avantage béni sur le plateau de *60 Minutes*, livrant bataille contre la plus ténébreuse de toutes les armées : *GTA*.

« *Grand Theft Auto* est un monde gouverné par les lois de la décadence, lança Ed Bradley en guise d'introduction. Vous aimez une voiture ? Volez-la. Vous n'aimez pas quelqu'un ? Passez-le à tabac. Un flic se dresse sur votre chemin ? Écrasez-le. Il y a des policiers partout et autant d'opportunités de les tuer. Meurtre et chaos à trois cent soixante degrés : astucieusement produit, techniquement brillant et excessivement violent. »

Nous étions le 5 mars 2005, et le jeu vidéo le plus célèbre au monde se retrouvait à nouveau accusé d'une série de meurtres dans une petite ville américaine. « Sans l'entraînement rendu possible par ce jeu vidéo, prêchait Thompson, il n'aurait jamais fait ça. »

Thompson faisait référence aux événements survenus le 7 juin 2003 dans la ville minière de Fayette, en Alabama. À trois heures du matin, l'officier de police Arnold Strickland trouva un jeune Noir de dix-huit ans, Devin Moore, assoupi dans une voiture volée. Strickland menotta Moore et l'emmena au poste pour l'interroger. Une fois sur place, Moore se saisit soudainement de l'arme de l'officier et le tua froidement.

Moore prit la fuite tandis qu'un autre policier se lançait à sa poursuite. Le fugitif tira trois nouveaux coups, qui furent fatals à l'officier. Dans sa course, il vida son chargeur de cinq nouvelles balles, touchant un troisième homme à la tête. Avec trois victimes à son actif, Moore vola un trousseau de clefs qui lui permit d'ouvrir une voiture de police garée juste devant le commissariat. Puis le jeune adulte disparut, sur fond d'aurore.

Trois heures et demie plus tard, la police repéra la voiture de police volée près de la frontière du Mississippi. Moore fut arrêté, et son histoire fit immédiatement le tour du pays. Tout le monde se demanda comment un jeune homme sans antécédent avait pu péter les plombs à ce point. Durant son procès en décembre 2004, un officier de police jura avoir entendu Moore dire « La vie, c'est comme un jeu vidéo. Parfois, on meurt » lors de son transfert en prison. Et, bien sûr, son jeu préféré s'appelait *GTA*.

Thompson apprit la nouvelle et sauta sur l'occasion. Rockstar était devenu un poids lourd de l'industrie du jeu. Thompson, quant à lui, était devenu le détracteur le plus célèbre des jeux vidéo. Il se sentait plus confiant que jamais. L'année précédente, il avait battu Howard Stern, l'animateur de radio le plus controversé des États-Unis. Après avoir saisi la Commission fédérale des communications, Thompson avait obtenu l'interdiction de diffusion des émissions de Stern à Miami, ainsi que le paiement d'une amende de 500 000 \$. L'animateur lui-même s'inclina devant son adversaire, l'appelant « l'avocat fêlé de Miami qui m'a privé d'audience dans cette ville ».

Thompson était prêt pour une nouvelle bataille contre Rockstar. « Devin Moore a été entraîné à faire ce qu'il a fait, affirma-t-il à Bradley, qui buvait ses paroles. Il s'est entraîné sur un simulateur de meurtre, qu'il a acheté alors qu'il était mineur. Il y a passé des centaines d'heures, tuant je ne sais combien de policiers. Nous pensons pouvoir prouver cela devant un jury

d'Alabama. Sans l'entraînement rendu possible par ce jeu vidéo, il n'aurait jamais fait ça. » Thompson promit ensuite de nouvelles poursuites.

Les développeurs de jeux vidéo enragèrent devant cette émission.

Lowenstein était plus exaspéré que jamais. Avant la diffusion du programme, il avait tenté d'attirer l'attention de ses producteurs sur d'autres angles, comme l'âge moyen des joueurs ou les effets positifs des jeux sur la santé. En vain. Lowenstein se souviendra plus tard : C'était toujours la même chanson : "Écoutez, je suis vraiment désolé mais mes responsables veulent qu'on parle de ça. Je sais bien que c'est des conneries, que ce Jack Thompson est un escroc, mais on doit en parler et le citer." Des journalistes sérieux et apparemment soucieux de la déontologie se retrouvaient obligés d'interviewer une imposture notoire, juste parce que le type passait bien à la télé. »

À New York, la présidente de l'ESRB Pat Vance et son chargé de communication Elliot Mizrahi suivirent la prestation de Thompson dans *60 Minutes*. « Ce qui m'épate, dira plus tard Mizrahi, c'est qu'avec Ed Bradley il a l'air parfaitement calme et mesuré, alors que ses communiqués de presse semblent écrits par un psychopathe. »

« Nous ne sommes pas là pour faire plaisir à Jack Thompson, rappelait Vance, nous sommes là pour le public. » Il n'y avait toutefois pas grand-chose à faire. Thompson était simplement plus habile que le reste de l'industrie avec les médias. Vance le reconnaissait sans mal et adoptait donc la stratégie suivante : « Rester concentré et ne pas faire attention au raffut médiatique. »

Mais le gang de Rockstar ne pouvait pas s'empêcher de suivre les tribulations de l'avocat fou. « On était vraiment les cibles parfaites pour les journalistes et les politiciens, se souvenait King. Et puis la franchise *Grand Theft Auto* avait une valeur marchande non négligeable, ce qui attirait des gens comme Jack Thompson. Au fond, je pense qu'il voulait tirer profit de notre notoriété, et tout ça ne pouvait que mal finir pour lui ».

Courtisé par les journalistes, qui l'appelaient à la moindre occasion, Thompson se sentait plus influent que jamais. Plus rien ni personne ne pouvait l'arrêter, pas même ceux qui le prenaient pour un cinglé ni ceux qui le menaçaient régulièrement de mort. Après tout, sa mission était d'ordre divin. « Tout ça me plaisait avouera-t-il plus tard dans ses mémoires. Je savais au fond de moi qu'il finirait par gagner. »

Son fils Johnny commençait pourtant à douter. Plus jeune, il avait accompagné son père dans sa croisade, allant même jusqu'à acheter *GTA Vice City* pendant qu'il se faisait filmer en cachette par l'autoproclamé élu de Dieu. Mais à présent il était au collège, entouré de nombreux joueurs qui prenaient son père pour l'ennemi numéro un. Jack Thompson fut invité par l'établissement de son fils pour parler des jeux violents, et Johnny s'en inquiéta.

« Papa, commença-t-il, c'est super que tu passes à la télé, mais je me fais

embêter par d'autres enfants à cause de ça. Des enfants que je ne connais même pas viennent me voir et me disent "Ton père devrait se calmer avec Columbine" ». Il le supplia ensuite de ne pas intervenir dans son collège. Jack Thompson sentit son cœur se glacer à la demande de son fils. Il déclina l'invitation du collège, mais le proviseur insista, assurant Thompson que la meilleure chose à faire pour Johnny était de répandre sa bonne parole avant qu'il ne soit trop tard. Il finit donc par accepter.

Le jour du discours, Thompson se montra devant les enfants aussi persuasif que sur le plateau de *60 Minutes*, citant des passages de la Bible ou des études sur l'activité cérébrale des joueurs de titres violents. Il termina en évoquant l'horreur des tueries en plein établissement scolaire : « Les jeux *Grand Theft Auto* font marcher le monde sur la tête. Les méchants deviennent des héros et les policiers sont désignés comme ennemis. Les femmes y sont présentées comme des objets... Peut-être pensez-vous que les jeux violents n'ont pas d'influence sur vous, mais comment pouvez-vous être sûrs qu'ils ne vont pas influencer vos camarades de classe ? »

Thompson devait récupérer son fils à la fin de cette journée. En l'attendant, il se demandait comment Johnny avait réagi à son intervention. Allait-il le haïr ? Toute cette croisade en valait-elle vraiment la peine ? « Papa lui lança Johnny, j'ai été très fier de toi. » Ils rentrèrent alors à la maison, à Vice City.

De l'autre côté de l'océan, deux semaines après le passage de Thompson dans *60 Minutes*, Patrick Wildenborg et les modeurs de *GTA* se sentaient très fiers, eux aussi. Depuis la découverte du code caché de *San Andreas*, ils s'étaient donné pour mission de le décrypter. Ils créèrent un forum privé pour partager leurs progrès au jour le jour.

Les fichiers découverts n'avaient rien d'ordinaire. Apparemment, il s'agissait d'animations laissées dans le programme pour une raison inconnue. Mais, sans le logiciel adéquat, les modeurs ne pouvaient pas voir ce que représentaient lesdites animations. Barton Waterduck, l'un des modeurs, se mit en tête de venir à bout du code. Comme Wildenborg et les autres, Waterduck ne savait pas grand-chose sur son rôle véritable, mais il avait certains talents de hacking. Il utilisa un programme rudimentaire afin de convertir les fichiers en images. Les animations ne seraient pas complètes, mais peut-être auraient-ils un aperçu de ce qu'elles dissimulaient.

Wildenborg téléchargea la vidéo postée par Waterduck et eut quelques difficultés à distinguer quoi que ce soit dans les images obtenues. Il vit finalement un personnage en fil de fer avec jambes, bras, tronc et tête, qui semblait se tenir à quatre pattes. Wildenborg ajusta l'écran de son ordinateur, au cas où ses enfants passeraient dans le coin. « Les pièces du puzzle s'assemblaient peu à peu, se rappellera-t-il plus tard. Je commençais à me demander si ces animations n'étaient pas à caractère sexuel. »

Et, en effet, les noms décryptés des fichiers étaient pour le moins

explicites : « SEXE », « BAISER », « SM » et « PIPES ». D'autres preuves s'ajoutèrent rapidement au dossier. Le 18 mars 2005 à 17h05, au terme de deux mois de décryptage intensif, Waterduck posta un message sur le forum du groupe, intitulé « Véritables animations *sexuelles* ». Il y expliquait sa démarche pour récupérer toutes les animations, grâce à un programme de sa conception. « Et voilà CJ, écrivait-il, en train de baiser comme un lapin. » La phrase était ponctuée d'une émoticône affichant un large sourire. « Je n'aurais *jamaïs* pensé trouver des animations sexuelles comme ça dans un jeu PS2. Ça n'est pas dans le jeu final, mais c'est toujours dans le code. »

Waterduck diffusa sa méthode pour que les autres obtiennent les mêmes résultats. Le forum ne tarda pas à s'enflammer. Trouver des fichiers cachés était monnaie courante pour un modeur, mais trouver du contenu sexuel dans le jeu le plus vendu au monde, ça dépassait tout. « Ouah ! écrivit un modeur, je ne pensais pas Rockstar capable de laisser ça là. » Il en plaisantait : « Avant, ils apprenaient aux enfants à tuer les prostituées et maintenant ils leur apprennent comment les sauter d'abord. »

Waterduck n'avait toutefois pas mis au jour une scène cohérente, juste quelques bribes sans queue ni tête. Mais, dès le lendemain, il posta un nouveau message : « J'ai trouvé autre chose. Une vidéo de CJ avec une coiffure afro et un bouc, accompagné d'une fille presque toute nue. Il se fait sucer, il la baise, lui claque le cul de plus en plus fort, allongé, assis, debout, à quatre pattes... La seule différence avec un porno, c'est que CJ est habillé. »

Les différentes animations laissaient deviner quelque chose de plus important. L'un des modeurs suggéra : « La diversité et le type des animations me font penser que tout ça devait servir dans le cadre d'un mini-jeu. » Il s'agissait désormais d'assembler les différents éléments. « Mais on ferait mieux de rester discrets pour l'instant, ajouta-t-il, sinon Rockstar supprimera définitivement ces animations de la version PC, et ce n'est pas ce que nous voulons, n'est-ce pas ? »

Les modeurs connaissaient évidemment toutes les polémiques liées à Rockstar et savaient donc à quel point ce qu'ils manipulaient était sensible. En rendant leur découverte publique, ils exposeraient leur jeu favori à un violent retour de bâton. « On ne devrait pas en parler du tout, conseilla un autre modeur. Si on diffuse cette vidéo, toutes les sainte-nitouches de la Terre vont s'offusquer et rejoindre les rangs des anti-GTA. Rockstar décidera peut-être de retirer cette partie de la version PC... ou pas. Après tout, ça peut faire une pub d'enfer à la version PC. »

Qu'avait donc Rockstar en tête, se demandait Wildenborg. Et pourquoi avaient-ils enterré ces fichiers ? « C'était comme une chasse au trésor, commentera-t-il plus tard. Je me sentais un peu comme un détective privé dont la tête était pleine d'engrenages en train de s'activer. » Une nuit, dans son canapé, avec son café, Wildenborg parcourait frénétiquement les fichiers lorsqu'il tomba sur une chose qu'il n'avait pas encore remarquée : une série de commandes permettant au joueur de contrôler lui-même l'action. Plongé

dans le code, il ne pouvait voir l'action en question, mais une chose était à peu près certaine : la scène de sexe n'était pas une cinématique, mais bien une séquence jouable !

Il posta sa découverte : « Il y a deux variantes : un jeu de fessée et un jeu de baise. » Dans l'épreuve de la fessée, les joueurs devaient claquer les fesses de la petite amie en appuyant sur une touche de la manette PS2, afin de la « stimuler ». Une jauge d'excitation rendait compte des progrès du joueur. « Une claque manquée ou donnée au mauvais moment fait baisser l'excitation », précisa Wildenborg. Dans le jeu de baise, il faut orienter le joystick en rythme avec les mouvements des corps pour faire monter l'excitation », poursuivait-il dans un anglais approximatif. Il prétendait enfin avoir trouvé des scènes montrant CJ obtenant une « petite gâterie » au volant de sa voiture.

Malgré toutes leurs investigations, les modeurs n'avaient pas tous les fichiers en mains pour compléter le mini jeu. « Nous n'avions pas de preuve », se souviendra plus tard Wildenborg. Ils devaient donc attendre la version PC de *San Andreas* pour obtenir la fameuse partie du code dont ils avaient besoin. Un doute subsistait tout de même : Rockstar avait laissé le code du mini jeu dans la version PS2, mais pouvait très bien le supprimer carrément de la version PC. « Prions pour qu'ils laissent au moins les animations », posta Wildenborg.

Quelques jours plus tard, le 8 juin pour être précis, Wildenborg ouvrit son ordinateur portable, dans son canapé. Il était presque minuit. La version PC de *San Andreas* venait de sortir aux États-Unis. Les modeurs allaient enfin savoir si le mini jeu pouvait être ramené à la vie. À 23 h 37, un modeur posta ses conclusions : « Je crois que ça marche, Pat. Je n'ai pas réussi à la faire jouer au premier essai, mais au second ! »

Wildenborg regarda la vidéo de la scène complète. Au début, CJ ramenait son rencart chez elle, au volant de sa voiture. La fille disait alors : « Un petit café ? » Puis un texte apparaissait en bas de l'écran : « Ça y est, elle t'invite à prendre un café chez elle ! Tu as intérêt à être en forme... » Dans le jeu officiel, CJ et sa conquête entraient dans la maison tandis que la caméra restait à l'extérieur, se contentant de secouer suggestivement. Et les choses en restaient là.

Mais, grâce au code de Wildenborg, le joueur accompagnait CJ à l'intérieur. La chambre était peu spacieuse et mal rangée, avec un poster de *GTA : Vice City* et une affiche du film fictif *Les Défraîchis* sur le mur. CJ, en jeans et marcel blanc, s'allongeait sur le lit. La fille se tenait devant lui, dos à la caméra. Elle ne portait qu'un string et un t-shirt moulant Rockstar Games, comme ceux que le studio vendait pour de vrai.

La fille se mettait alors à genoux.

La scène qui suivait était plus comique que pornographique en raison de CJ qui restait totalement habillé en dépit du bon sens, pourrait-on dire. La fille s'affairait entre les cuisses de CJ, qui finissait par appuyer sur sa tête

pour la faire aller plus vite. On la retrouvait ensuite sur le dos, CJ positionné en missionnaire (toujours avec ses vêtements). Dans le coin supérieur gauche de l'écran, des instructions encourageaient le joueur à « orienter le joystick gauche en haut et en bas, en rythme ». La jauge d'excitation que Wildenborg avait découverte mesurait les progrès de CJ. Aucune partie génitale n'était montrée, mais, pour une industrie aussi prude, la scène était déjà assez scandaleuse. « Tu fais ça comme une professionnelle, bébé ! » hurlait CJ entre deux gémissements. Alors, c'est qui le meilleur ? »

Tout le travail des modeurs avait payé. Ils avaient réussi à exhumer le mini-jeu sexuel que Wildenborg avait surnommé « Hot Coffee », en raison de l'invitation de la fille du jeu et du goût immodéré du programmeur pour la boisson.

« Zege » dit-il en néerlandais.

Victoire.

UN CAFÉ TROP CHAUD



LES NUAGES COTONNEUX passaient dans un ciel bleu azur, au-dessus des montagnes. Le soleil, éclatant, illuminait ce paysage paradisiaque. Le point de vue semblait s'y déplacer dans le plus silencieux des aérodynes. La scène paraissait réelle, mais n'était en réalité qu'une simulation.

La vidéo était projetée sur un écran géant de Los Angeles, devant un parterre de journalistes surexcités. C'était au mois de mai 2005, lors de l'annuel salon E3. Plus de soixante-dix mille personnes avaient fait le déplacement pour assister à l'événement. L'industrie du jeu vidéo battait tous les records, avec trente milliards de dollars de revenus dans le monde, dont dix rien qu'aux États-Unis. Et, pour affoler un peu plus les compteurs, trois nouvelles consoles devaient être annoncées cette semaine : la nouvelle machine de Nintendo, nom de code Revolution (qui deviendra la Wii) ; la Xbox 360 de Microsoft ; et la PlayStation 3 de Sony.

La conférence de Sony attira beaucoup de monde. Phil Harrison se tenait sur l'estrade, en costume bleu sans cravate, vantant les mérites du nouveau processeur de la PS3, baptisé Cell. Harrison dévoila les détails techniques de la machine, déclenchant des cris d'admiration parmi les journalistes, déjà acquis à sa cause. « Même les nuages sont générés de façon procédurale », assurait Harrison, tandis que les spectateurs mitraillaient l'écran de leurs appareils photo numériques. Pour Harrison, la séquence présentée n'était qu'un « exemple du niveau de réalisme » que les jeux allaient pouvoir atteindre.

Les journalistes savaient bien sûr qu'il ne fallait pas prendre toutes les promesses de Sony au pied de la lettre. Mais toutes leurs réserves s'envolèrent lorsqu'ils virent Sam Houser apparaître sur l'énorme écran. La vidéo, préenregistrée, donnait un aperçu du bunker Rockstar. Sam était assis dans une pièce à peine éclairée par une petite fenêtre. Il portait un vieux t-shirt gris et une barbe de plusieurs jours. Les soutes à bagages sous ses yeux

trahissaient de longues nuits de travail.

« Ce que nous aimerions créer sur PlayStation 3, c'est un monde réaliste, immersif, vivant », annonça-t-il avec de grands gestes des mains. Le projet rappelait les vieux rêves de DMA. « Voilà pourquoi nous sommes là. Tous les cinq ou six ans, ces grandes entreprises comme Sony présentent de nouvelles machines incroyables, qui nous permettent d'aller toujours plus loin dans notre vision et de réaliser les rêves que nous avons en tête depuis tant d'années. »

« Grâce au Cell et à la PlayStation 3, nous sommes tout à fait confiants. Ces outils vont repousser toutes les limites et créer des expériences encore plus immersives pour le public. Nous allons pouvoir passer à l'étape supérieure en matière de réalisme, de narration et de mise en scène afin de créer les jeux vidéo du futur. »

Puis il disparut aussi vite qu'il s'était matérialisé à l'écran. Sam s'exprimait rarement en public. Depuis ses premières apparitions dans les magazines, il s'était fait discret, à tel point que la moindre interview qu'il accordait était accompagnée de mentions comme *Exclusivité mondiale* ou *Le Salinger du jeu vidéo*. Pour cet E3, Rockstar entretint le mystère, garant plusieurs autocars aux vitres surteintées dans le hall du Convention Center. Il fallait alors montrer patte blanche pour monter à bord et découvrir les derniers titres du studio.

Malgré cette attitude, Sam semblait plus heureux que jamais. Il était à présent marié et jeune père d'un petit garçon. Lors de ce mois de mai 2005, il se rendit à San Diego pour superviser le développement d'un nouveau jeu intitulé *Red Dead Rédemption*. Une aventure en plein Far West faisant suite à *Red Dead Revolver*, sorti l'année précédente, également développé par l'équipe de Rockstar San Diego [après avoir racheté le projet, alors en perdition, auprès de l'éditeur japonais Capcom – N.D.T.]. *Revolver* avait reçu des critiques mitigées, mais Sam, fan de westerns spaghetti et de Sam Peckinpah, était persuadé du potentiel d'une suite. Comment résister à un monde ouvert à la *GTA* à une période plus précoce du rêve américain ?

Pendant ce temps, les affaires marchaient toujours du tonnerre. Sony venait de sortir sa console portable PSP, et c'est un jeu Rockstar, *Midnight Club 3*, qui fit sensation au lancement. Quant à *San Andreas*, il se vendait toujours très bien partout dans le monde. Sam attendait impatiemment la version PC du jeu. Chez Rockstar, la publication d'un patch qui permettrait de débloquer le mini jeu sexuel faisait toujours débat. Pour préparer le terrain, le studio modifia le contrat de licence de l'utilisateur final de la version PC afin de permettre aux modeurs de « concevoir de nouveaux niveaux et d'autres contenus de jeu ». Le sort en était jeté.

Lorsque Sam arriva à son bureau de San Diego le 9 juin 2005, soit deux jours après la sortie de *San Andreas* sur PC, le sort semblait surtout contre lui. La SEC venait de dévoiler les conclusions de ses deux ans d'enquêtes sur Take-Two Interactive. La commission annonça ainsi une amende de 7,5

millions de dollars, dont 6,4 exigés directement de Brant et des deux anciens dirigeants impliqués.

La SEC avait découvert un jeu complexe dans les coulisses de la société. Le 31 octobre 2000, des décisionnaires de Take-Two déclarèrent une mise en rayons de deux cent trente mille jeux pour un revenu de 5,4 millions de dollars, soit la plus grosse transaction jamais réalisée par la compagnie. Mais tous ces exemplaires furent rapidement renvoyés au siège social de Take-Two qui, pour dissimuler leur retour, les enregistra comme « achat de fournitures diverses ». De la même manière, l'entreprise déclara frauduleusement soixante millions de dollars de revenus pour cent quatre-vingt « transactions » similaires sur les années 2000 et 2001. D'après la SEC, la manœuvre avait permis à Take-Two d'atteindre ses objectifs, voire de les dépasser, offrant au passage de « substantiels bonus » à ses dirigeants, dont Brant, qui avait vendu pour vingt millions de dollars d'actions depuis.

L'annonce de la SEC n'était que le premier coup porté à Sam ce matin-là. Sur les forums Internet, il tomba sur une autre affaire concernant Rockstar. Aux Pays-Bas, un certain PatrickW venait en effet de mettre un nouveau mod pour *GTA : San Andreas* sur son site. Hot Coffee. « Avec ce mod, expliquait PatrickW, vous pourrez débloquer la version non censurée et interactive de la séquence sexuelle de *San Andreas*. Rockstar avait inclus tout ça dans le jeu avant de finalement faire marche arrière, pour une raison inconnue. Avec le retour de ce mini jeu, vous pouvez désormais profiter pleinement de l'expérience. »

Sam décrocha le téléphone et composa le numéro de Rockstar à New York. Le studio n'avait pas encore publié le patch prévu pour le contenu sexuel, ce qui signifiait que les modeurs avaient forcément reconstitué l'ensemble eux-mêmes. À Broadway, l'équipe des relations publiques reçut des instructions on ne peut plus claires de leur patron. :

« Ne répondez plus au téléphone. Ça va pas être beau à voir. »

Doug Lowenstein entra dans son bureau de l'Entertainment Software Association, à Washington. Nous étions le 9 juin, et son assistante affichait une mine déconfite. « Et merde, dit-elle, on a un problème. »

Sur Internet, la vidéo du mini jeu Hot Coffee avait déjà fait le tour des forums. En voyant la conquête de CJ pratiquer une fellation, Lowenstein crut d'abord à une blague, une sorte de parodie de film pornographique comme on en trouvait dans certaines comédies autorisées aux plus de douze ans. Puis il réalisa que après la violence, les jeux vidéo marchaient sur de nouveaux œufs avec le sexe. Lobbyiste en chef de l'industrie, Lowenstein mesurait mieux que quiconque les conséquences.

Depuis la création de l'ESRB en 1994, en réponse aux menaces de régulation par le gouvernement, Lowenstein avait consacré chaque jour de sa vie à gagner la confiance des politiciens. Plusieurs centaines de milliers de dollars furent engloutis dans diverses poursuites judiciaires et Lowenstein

avait de nombreuses fois payé de sa personne, notamment lorsque que Take-Two et Rockstar se défilaient face aux polémiques. La blague Hot Coffee ne le fit pas rire bien longtemps. « Si ce truc compromettait tous nos appuis politiques, de Joe Lieberman à David Walsh en passant par Hillary Clinton, nous nous serions retrouvés dans une position très délicate, se rappela-t-il plus tard. Cette séquence mettait en danger notre principal moyen de défense contre la régulation excessive que prônaient certains. »

Lowenstein téléphona à Pat Vance, la directrice de l'ESRB. Elle avait lutté aussi durement que lui pour défendre le système de classification de l'industrie. Mais, dans son esprit, l'apparition de ce mod n'était peut-être pas si problématique. L'ESRB évaluait les jeux, pas les contenus générés par les utilisateurs. Si Hot Coffee n'était qu'un programme mis au point dans un coffee-shop hollandais, ce n'était plus de leur ressort. Même le plus farouche détracteur des jeux vidéo n'oserait jamais proposer une loi au sujet de ce que font les joueurs dans leurs propres maisons.

Mais si, comme le prétendait le modeur, Rockstar avait inclus cette séquence dans le jeu, alors le cauchemar ne faisait que commencer. Le studio avait-il volontairement trompé l'ESRB en dissimulant du contenu sexuel dans le but d'obtenir un classement M pour *San Andreas* ? Si tel était le cas, l'industrie se retrouverait confrontée à ses pires clichés. Pire encore, les détracteurs comme Jack Thompson obtiendraient une preuve accablante, l'arme du crime tachée de sang qu'ils cherchaient depuis des années. Comme la fille de pixels dans son t-shirt Rockstar, les joueurs seraient bien baisés. Vance finit par dire à Lowenstein : « Si l'éditeur a mis ça sur le disque, ça veut dire que quelqu'un était au courant. »

« Ils l'ont trouvé, écrivit Sam dans un *e-mail* à Les Benzies daté du 13 juin 2005. « J'espère que ça ne cause aucun problème, parce que c'est plutôt *cool* », répondit le producteur écossais.

Pourquoi s'arrêter là ? Rockstar pouvait désormais publier son patch pour permettre à tous les joueurs de « débloquent les ténèbres » de Hot Coffee. Comme souvent, Donovan protesta. Un patch ne ferait qu'entretenir la polémique et éventuellement compromettre le classement M qu'ils avaient eu tant de mal à décrocher.

Hot Coffee devint naturellement le sujet le plus discuté à la pause-café. Les producteurs de Rockstar jasaient abondamment sur cette fuite, remarquant la satisfaction suspecte de Benzies. Pour ce dernier, la découverte de la scène de sexe par des hackers était une chance, car le studio n'était plus obligé de faire quoi que ce soit. Pour d'autres employés, ce détournement valait mieux qu'un patch officiel, en raison de son caractère non autorisé.

Jennifer Kolbe, directrice générale de Rockstar, envoya un *e-mail* à Donovan et à la productrice Jenefer Gross pour expliquer la situation en détail : « Quand nous avons créé la scène de sexe souhaitée par Sam, nous

avons utilisé des personnages féminins en sous-vêtements. Dans le programme se trouvaient également des personnages entièrement nus, même si nous ne comptons pas nous en servir. Les auteurs du mod ont choisi d'utiliser les modèles dénudés, ce qui rend les choses encore pires que ce qui était initialement prévu. » Elle ajouta que la scène débloquée était « l'animation sexuelle complète qui était dans le jeu au départ... Le mod a tout débloqué. »

Dans un *e-mail* adressé à Donovan, Sam affirma à nouveau que la suppression totale de Hot Coffee eût été trop compliquée : « Nous avons verrouillé cette partie, car c'était la seule façon de terminer le jeu dans les temps. Dans un jeu comme *GTA*, le code est d'une très grande complexité, chaque élément réagit avec un autre, tout est lié. Supprimer totalement une partie à quelques semaines de la sortie était bien trop risqué. »

Foreman, qui n'était pas le premier venu dans le domaine technique, n'était pas d'accord avec ça : « Supprimer le mini jeu n'aurait pas pris tant de temps. Quelques jours, tout au plus. » Pour lui, cette non-suppression était « de la paresse pure et simple ». Foreman se sentait trompé dans cette histoire. On lui avait dit que la scène de sexe avait été supprimée du jeu, et il était alors clair, dans son esprit, que le code correspondant avait été effacé du disque, pas simplement dissimulé. « Je ne me suis même pas posé la question, avouera-t-il plus tard. *Supprimée*, ça veut bien dire ce que ça veut dire ».

Pendant des années, Sam avait mené sa vie comme dans un jeu de gestion, planifiant la moindre variable, affinant l'image rebelle de Rockstar, luttant contre les conservateurs de tout poil, gérant les médias, anticipant avec précision les limites à dépasser ou non dans ses jeux. Les personnes réelles, avec leurs émotions complexes et imprévisibles, avaient toujours été source de déception à ses yeux. Personne ne croyait comme lui au potentiel des jeux vidéo. Personne n'avait travaillé aussi dur que lui à leur service. Personne ne voyait leur incroyable beauté comme lui. Et maintenant, il suffisait de l'imprudence d'un Néerlandais pour faire tomber le château de cartes qu'il avait méticuleusement bâti. La crise était arrivée avant la quarantaine, et il fallait faire avec.

La révélation de Hot Coffee obligea Rockstar à préparer son équipe relations publiques au pire. « Du contenu sexuel a été retiré de la version commerciale de *San Andreas*, expliquait Gross dans un I collectif. « En réalité, le code correspondant n'a pas été effacé, mais caché. Cependant, grâce à la version PC, des modeurs (des programmeurs qui modifient le code du jeu pour produire des phénomènes inhabituels) ont trouvé ce code caché et ont reconstitué le contenu sexuel retiré de la version commerciale. Ils ont ensuite posté des instructions sur Internet pour aider d'autres joueurs à accéder à ce contenu. »

Les équipes marketing et relations publiques de Rockstar furent rapidement convoquées à une réunion. Elles découvrirent alors un nouveau

responsable des relations publiques. Todd Zuniga, ancien journaliste spécialisé qui avait rejoint Rockstar en tant que manager RP, écoutait cette nouvelle recrue détailler sa stratégie à la façon d'un instructeur militaire, se retenant d'exploser de rire. Sur son temps libre, Zuniga gérait un site humoristique sur Internet, et, pour lui, le scandale Hot Coffee était le summum de l'absurde. La première fois qu'il visionna la fameuse scène de sexe, il pensa : « Non mais regarde-moi cette merde. Qu'est-ce qui leur a pris de mettre ça dans le jeu ? » Pire encore, le nouveau petit chef ne semblait pas connaître quoi que ce soit aux jeux vidéo, débitant de vagues généralités pendant des heures. Zuniga en vint à se demander : « Mais pourquoi ont-ils engagé ce type ? C'est quand même louche. Comme s'ils nous prenaient tous pour des demeures. »

Comme Sam l'avait ordonné, plus personne ne répondait au téléphone. Pat Vance de l'ESRB cherchait à joindre Rockstar et dut s'adresser en fin de compte à Eibeler, le patron de Take-Two. Elle rappela ensuite Lowenstein : « Ils prétendent qu'il s'agit d'une modification externe. » En d'autres termes, Take-Two et Rockstar niaient la présence du contenu sur le disque de jeu original. Un joueur l'avait créé de toutes pièces et publié en ligne. Vance n'était pas totalement convaincue. « Nous allons ouvrir une enquête », promit-elle à Lowenstein.

— Faites ce que vous avez à faire », répondit-il.

Le 8 juillet, Vance publia un communiqué annonçant officiellement l'enquête de l'ESRB au sujet de Hot Coffee : « L'intégrité du système d'évaluation de l'ESRB est basée sur la confiance des consommateurs, qui attendent de nous des informations fiables et précises sur le contenu des jeux. Nous allons enquêter en toute indépendance sur cette modification, et, si nous découvrons que nos règles ont été bafouées, soyez sûrs que nous prendrons les mesures appropriées. » De quelles mesures parlait-elle exactement ici ? Elle-même n'en savait rien, aucun cas semblable ne s'étant jamais produit auparavant.

L'annonce de cette enquête fit de Hot Coffee le plus grand scandale de l'histoire des jeux vidéo. Le Watergate de l'industrie, rapidement surnommé *Coffeegate*, avec le plus secret des studios dans le rôle de Nixon. « L'une des rumeurs les plus folles de l'industrie du jeu est en train de virer au scandale », rapporta le magazine *GameSpot*.

La position officielle de Rockstar consistait à attribuer la création de cette scène de sexe aux modeurs. « Nous croyons fermement que l'enquête conduira au maintien du classement M, étant donné que le travail des modeurs échappent au contrôle des éditeurs ou de l'ESRB », déclara le studio dans un communiqué.

Le même jour, un rédacteur de *GameSpot* s'adressa au service relations publiques de Rockstar : « Le code de Hot Coffee était-il présent sur les disques gravés par Rockstar ?

— Non », répondit le service RP.

Les politiciens ne tardèrent pas à se mêler de l'affaire. Le Démocrate Leland Yee, membre de l'Assemblée de l'État de Californie et fervent défenseur des projets de loi visant à interdire la vente de jeux violents aux mineurs, fut mis au courant par l'un de ses assistants. « C'est scandaleux s'exclama-t-il alors. Ça montre comment copuler avec une femme. Les enfants ne devraient jamais voir ça. »

Avec le soutien de l'Institut national de la famille et des médias, Yee exigea de l'ESRB le classement *Adults only* pour *San Andreas*. Reclassement ou modifier le jeu n'était pas une mince affaire, obligeant Rockstar à rappeler des millions d'exemplaires vendus, pour des pertes estimées à plusieurs dizaines de millions de dollars. Sans parler de l'interdiction de vente dans les plus grands magasins. Yee proposait également sa propre solution : l'AB 450, une loi interdisant la vente de jeux violents aux mineurs.

Chez Take-Two, le PDG Paul Eibeler faisait tout pour étouffer le scandale. « Les choses nous avaient échappé, dira-t-il plus tard. Les politiques s'en donnaient à cœur-joie ». Au fond, tout cela était plutôt ironique. *GTA* avait débuté par un esclandre inventé de toutes pièces par un publicitaire anglais, puis exporté aux États-Unis, où le scandale était devenu bien réel. À présent, tous les autres pays voyaient cela comme une vaste plaisanterie. En Europe, les collègues d'Eibeler ne comprenaient pas pourquoi cette scène faisait autant parler d'elle. « Les Européens se marraient, se rappelait-il. "Tu t'inquiètes pour quelques images vaguement sexuelles dénichées par des pirates ?" »

Pour calmer les esprits déjà échaudés des actionnaires de Take-Two, Eibeler leur adressa un message censé les rassurer : « Ces modifications ne sont pas possibles sur les versions Xbox et PlayStation. » Eibeler prétendait donc que la scène n'était pas présente dans le programme de ces versions, ce qui était faux. Le savait-il ? Difficile à dire, mais un nouveau message envoyé le lendemain confirmait l'existence de mods pour les versions consoles.

Au Pays-Bas, le doux foyer de Wildenborg s'était transformé en camp retranché. Dans le mois suivant sa mise en ligne, le mod Hot Coffee fut téléchargé plus d'un million de fois. Les télévisions hollandaises campaient devant sa maison. Les médias du monde entier l'appelaient sans arrêt : CNN, le New York Times, ABC News. Sa femme commença à paniquer, craignant pour l'équilibre de ses enfants, et le couple débrancha bientôt le téléphone. « On ne comprenait pas vraiment ce qu'il se passait, ni les conséquences pour notre avenir », témoignera plus tard Wildenborg. Il informa son patron, qui le renvoya vers ses avocats, au cas où.

Interrogé par l'agence Associated Press sur les dénégations de Rockstar, Wildenborg ne put se contenir : « Si Rockstar nie, alors ce sont des menteurs, et je peux le prouver. Je n'ai strictement rien ajouté au jeu. Tout ce contenu était présent sur le DVD. »

Wildenborg ne luttait pas seulement contre la presse, mais aussi contre la communauté des modeurs qui lui en voulaient d'accuser Rockstar.

« Sérieusement, Patrick, posta un membre de forum, tu veux les enfoncer ou quoi ? Ils nient, parce qu'ils ne veulent pas être classés AO. Si le jeu est classé AO, les ventes baisseront et ils ne risquent pas de tolérer de mods sur leurs futurs jeux. » Puis ce membre suggéra de dire à la presse que le contenu n'était pas présent dans le jeu original : « C'est un arrangement de la vérité, mais ça vaut mieux qu'aller contre Rockstar. »

« Il faut soutenir Rockstar » acquiesça un autre modeur. Si les féministes font interdire le jeu, tous les joueurs de ce pays seront pénalisés. »

« Créer des problèmes à Rockstar est bien la dernière chose que je souhaite, répondit Wildenborg. Mais si Rockstar nie avoir mis ce contenu sur le disque, ça revient à dire que j'ai menti depuis le début, et que je suis une sorte de producteur de porno. » Les modeurs finirent néanmoins par le convaincre. Wildenborg voulait juste qu'on le laisse tranquille et accepta de se ranger du côté du studio. « La prochaine fois qu'un journaliste me posera une question, je ne répondrai pas, mais je ferai un commentaire positif sur Rockstar ».

Les modeurs se mirent à réfléchir à une façon de détourner l'attention des médias. L'un d'eux proposa de les orienter vers Electronic Arts, le vieux rival de Sam. D'autres modeurs avaient récemment créé un programme permettant de dénuder les personnages du jeu EA *Les Sims*. Ça n'avait évidemment rien de comparable à une scène de sexe volontairement incluse par un studio dans son propre jeu, mais, au moins, cela ferait diversion.

Le *New York Times* contacta Wildenborg par *e-mail* pour une interview. Celui-ci paniqua, craignant que son mauvais anglais ne le mette encore plus dans l'embarras. Il demanda donc à un ami bilingue d'écrire une « réponse extrêmement bienveillante à l'égard de Rockstar » avec une petite référence aux *Sims*. Le *Times* cita un extrait de cette bafouille : « Au final, *Grand Theft Auto* n'est pas un jeu pour enfants, et son classement est cohérent avec ça. »

Le *Times* publia l'article le 11 juillet, et le téléphone de Wildenborg ne tarda pas à sonner. L'appel ne venait pas de la presse, mais de Rockstar Games. Le sang de Wildenborg ne fit qu'un tour. Que lui voulaient-ils ? Il demanda l'envoi d'un *e-mail* pour vérification, qui arriva dans la foulée depuis le nom de domaine Rockstar. L'interlocuteur rappela et fit part de la gratitude de Rockstar quant au message posté par Wildenborg sur son site Internet, en particulier lorsqu'il disait que *Hot Coffee* n'était jouable que sur une version modifiée du jeu. Puis il ajouta : « Nous allons faire une déclaration demain. Vous n'avez pas à vous en faire. »

Wildenborg raccrocha dans un soupir de soulagement. « J'étais surtout heureux qu'il n'y ait pas de poursuites », dira-t-il plus tard. Le lendemain, Rockstar publia le fameux communiqué. Le studio avait la possibilité de s'en tirer avec les honneurs, en admettant clairement la présence de la scène de sexe sur le disque tout en précisant que celle-ci avait été « coupée au montage ». Cette version des faits ne constituait pas une tromperie vis-à-vis

de l'ESRB ni une manipulation visant à pervertir la jeunesse du monde occidental. Mais, au lieu de jouer franc-jeu, Rockstar avait choisi de pousser les modeurs sous un train.

« Pour ce que nous en savons, le mod Hot Coffee est l'œuvre d'un groupe de pirates prêts à tout pour altérer des scènes de la version officielle du jeu, déclarait le communiqué. Ces pirates ont violé le contrat de licence du logiciel et ont créé le mod Hot Coffee en modifiant et en reprogrammant le code source du jeu. Les scènes de Hot Coffee ne peuvent être créées sans modifications techniques intentionnelles ou rétro-ingénierie du code source. Nous étudions donc actuellement plusieurs moyens pour améliorer la protection de nos programmes et pour empêcher les effets du mod Hot Coffee. »

Les sites de jeux vidéo commentèrent cette déclaration. « Les choses sont claires », réagit le blog *Kotaku* sous le titre « Rockstar dément officiellement être à l'origine de Hot Coffee ». *Kotaku* poursuivait : « Pour résumer : "On n'a rien à voir avec ça. Attendons les résultats de l'enquête aux États-Unis et en Australie." Pour notre part, nous pensons qu'il sera très facile de savoir qui ment et qui dit la vérité, et les menteurs risquent d'avoir des ennuis. »

Les modeurs connaissaient déjà la vérité et se sentirent insultés. Après des années de loyauté, était-ce comme cela que Rockstar les remerciait ? « Rockstar est une belle bande d'enfoirés, écrivit un modeur sur un forum. Ils essaient de diaboliser les modeurs et de nous faire passer pour les méchants de l'histoire. C'est tellement stupide. »

« Ils devaient bien se douter qu'on finirait par tomber dessus. Si ça n'avait pas été Patrick, ça aurait été quelqu'un d'autre, posta un autre modeur de Hot Coffee. Ce n'était qu'une question de temps ». Un autre estimait : « Ils mentent pour discréditer Patrick. Mais je suis sûr qu'à cause de cette affaire, des têtes vont tomber chez Rockstar. »

En l'occurrence, le communiqué de presse fit mauvais effet au sein même du studio. « Non mais ils se foutent de notre gueule », pensa Foreman en le lisant depuis les bureaux de Rockstar North en Écosse. Au fait de la vérité derrière Hot Coffee, il considéra cette annonce comme « une énorme erreur ». Toutes ses tentatives, tous ses arguments sur le sujet étaient restés lettre morte, et il jugea inutile d'insister auprès des Houser ou de Donovan. Il préféra donc se concentrer sur les futurs jeux du studio. « Qu'est-ce qu'on pouvait bien y faire ? se demandait-il. Il valait mieux en rire qu'en pleurer. »

« Ce n'était pas le communiqué du siècle ». Le scandale Hot Coffee confirmait tous les soupçons qui planaient sur *Grand Theft Auto*. Les publicitaires de chez Rockstar, autrefois dévoués à l'élaboration du mystère entourant la marque, semblaient maintenant encourager la polémique. « Rejeter la faute sur les pirates était une énorme connerie de la part des RP » dira plus tard Corey Wade. Un fiasco total... Et surtout, un mensonge. »

Zuniga approuvait : « Ils ont publié ce communiqué ridicule prétendant que les coupables étaient les pirates. J'ai failli m'étouffer de rire en le lisant.

Tout le monde se disait "Cette compagnie est dirigée par des putains d'Anglais snobinards. C'est quoi ces conneries ? Pourquoi on ne dit pas la vérité ?" »

Le développement des jeux Rockstar suivant fut suspendu. Des campagnes de pub entières furent jetées à la poubelle. Les captures d'écran attendaient leur validation dans un coin des disques durs. Suite à la publication du communiqué, l'équipe des relations publiques passa à l'étape suivante de son plan : présenter cette affaire comme un complot fomenté par des politiciens conservateurs en vue de torpiller l'industrie du jeu. Le magazine *Rolling Stone* appela pour savoir si les créateurs de la scène de sexe faisaient partie du studio. Le responsable des relations publiques répondit : « Ils ne travaillent pas pour cette compagnie. Nous craignons d'ailleurs que cette affaire n'ajoute à la confusion des personnes qui connaissent mal le fonctionnement de notre industrie. »

Zuniga resta incrédule en découvrant cette stratégie de victimisation. « Alors, comme ça, des gens essaient de torpiller les jeux vidéo ? ironisait-il. Il s'agit donc d'une attaque contre l'industrie du jeu ? » Il n'en croyait pas un traître mot. Comme le lui fit remarquer un journaliste : « Il n'y a pas d'attaque contre l'industrie. Vous vous êtes chié dessus, c'est tout. »

Take-Two se débattait avec ses actionnaires, et Rockstar tentait de manipuler les médias. Dans le même temps, le studio essaya de réparer les dégâts avec les modeurs, qu'il avait officiellement abandonnés. Le 13 juillet, les modeurs du monde entier reçurent un *e-mail* de Rockstar intitulé « Confidentiel – Message privé à l'attention de la communauté des modeurs de GTA ». Un modeur commenta : « Je suis un peu déçu par ce soutien officieux, mais c'est sans doute à cause des RP, et puis c'est mieux que rien. »

« Vous êtes certainement au courant de la tempête médiatique entourant le mod Hot Coffee, commençait l'*e-mail*. Les plus anciens détracteurs des jeux vidéo comptent l'utiliser contre les jeux en général et contre *Grand Theft Auto : San Andreas* en particulier. Pour ces personnes, il s'agit d'une opportunité de discréditer *Grand Theft Auto* et d'affirmer que les jeux ne méritent pas la même considération que les autres formes d'art. Nous nous sommes donc vus contraints de réfuter leurs accusations. »

Malheureusement pour la communauté des joueurs, les médias grand public sont rarement à l'aise avec les nouvelles technologies et peuvent se montrer particulièrement maladroits avec les détails les plus subtils. Nous défendons notre jeu en faisant la distinction entre sa version commerciale et les modifications du programme. Mais soyez sûrs que nous respectons et admirons toujours la créativité dont vous faites preuve. Cette créativité prouve que *Grand Theft Auto* aura toujours plus de fans que de détracteurs, et nous voulons saisir cette occasion pour réitérer nos remerciements. Nous admirerons toujours la passion et le brio technique de votre communauté. Merci pour vos remarques et votre soutien, et merci pour votre enthousiasme envers *Grand Theft Auto : San Andreas*, en dépit de toutes les

critiques. »

Nous sommes déçus par l'image erronée que les médias ont donnée de *Grand Theft Auto*. Les innovations et mérites artistiques du jeu ont rarement été appréciés à leur juste valeur. Le plus grave dans tout ça, c'est que cette affaire agrandit encore un peu plus la fracture entre les joueurs et les non-joueurs. Nos détracteurs créent ces controverses pour saboter notre système de classification et rendre la censure acceptable aux yeux du public. D'ailleurs, la plupart de nos détracteurs ignorent même l'existence d'un système de classification, comme ils ignorent que la majorité des joueurs sont aujourd'hui des adultes.

Encore merci pour votre soutien.

Rockstar Games »

JEUX D'ADULTE

POUR JACK THOMPSON, la découverte de Hot Coffee représentait bien plus que la fumée s'échappant d'une tasse de café brûlant. Pour le coup, la fumée sortait du canon d'une arme à feu, l'arme du crime de l'industrie du jeu vidéo. Cela faisait des années qu'il arpentait les plateaux télé, prédisant l'inéluctable fin du monde causée par les jeux violents vendus aux enfants. Avec Hot Coffee, sa prophétie se réalisait. Si la scène était bien sur le disque, tous les avertissements qu'il avait lancés au monde se trouveraient enfin fondés. Plus personne ne pourrait le traiter d'illuminé, il avait raison depuis le début.

Thompson appela son vieil allié David Walsh, de l'Institut national pour la famille et les médias. Mais celui-ci n'avait pas l'air convaincu par le discours de l'avocat.

« Je ne vous demande pas d'être d'accord avec moi, lança Thompson face à ses doutes. Je suis l'avocat et vous le psychologue. Faites vos recherches et je m'occuperai de faire interdire ces jeux. Thompson semblait obsédé par l'affaire Hot Coffee : « Dave, tout cela est très grave. Si ce contenu était sur le disque, cela constitue une fraude, mais aussi le recel d'images pornographiques à destination des mineurs. »

Mettant ses divergences d'opinion avec Thompson de côté, Walsh publia un « avertissement parental national » à propos de Hot Coffee : « *San Andreas* est un jeu plein de violence et de thématiques sexuelles, mais les scènes de sexe explicites vont beaucoup trop loin. Mesurez-vous l'impact sur des enfants de 13, 14 ou 15 ans jouant littéralement la scène ? »

Thompson entendit son téléphone sonner un peu plus tard. Ce n'était pas Walsh, mais le bureau de la sénatrice Hillary Clinton : « La sénatrice souhaite donner une conférence de presse au sujet de Hot Coffee. Votre aide serait la bienvenue. »

Clinton connaissait bien GTA. En mars, elle s'était adressée aux membres

de la fondation Kaiser pour la famille, parlant de l'impact des jeux violents sur les enfants et comparant le phénomène à « une épidémie rampante ». Elle cita notamment l'exemple de *Grand Theft Auto* : « Un jeu très dégradant pour l'image de la femme, qui encourage la violence et effraie les parents... Nos enfants jouent à un jeu qui les pousse à coucher avec des prostituées avant de les tuer. Honnêtement, ce n'est pas facile à avaler. »

Thompson avait alors écrit à Clinton, l'enjoignant à combattre à ses côtés : « Je suis républicain et vous démocrate, mais, comme vous le savez, tout ça n'a rien à voir avec nos partis respectifs... Madame la sénatrice, le temps est venu pour le Congrès des États-Unis d'Amérique d'interdire la vente de jeux violents aux enfants. Je vous demande, avec tout le respect qui vous est dû, de proposer une loi en ce sens. » Il termina sa lettre en brandissant la menace de nouveaux Columbine.

Clinton sollicitait maintenant son aide et Thompson répondit naturellement à l'appel du devoir, offrant toutes ses connaissances sur le fléau *GTA*. Galvanisé par ce soutien d'envergure, il adressa une lettre ouverte aux membres de l'Entertainment Software Association (dont Take-Two et Sony), louant l'action de l'ancienne première dame : « Des millions de parents de ce pays peuvent remercier la sénatrice pour son offensive contre le vol caractérisé d'innocence commis par votre industrie sur nos enfants. »

Clinton envoya une lettre à la Commission fédérale du commerce au sujet de l'enquête de l'ESRB : « Personne ne semble connaître la source de ce contenu pour l'instant. Il est troublant de penser qu'un jeu permettant la simulation d'actes sexuels obscènes sous forme interactive et graphiquement réaliste soit tombé entre les mains des enfants de tout le pays. »

Lieberman ordonna une enquête indépendante pour faire la lumière sur cette affaire.

Clinton proposa donc des lois interdisant la vente de jeux vidéo violents ou explicitement sexuels aux mineurs. Les revendeurs allant à leur rencontre s'exposeraient à une amende de 5 000 \$. « Les contenus sensibles présents dans *Grand Theft Auto* et d'autres jeux compromettent l'innocence de nos enfants et rendent le rôle des parents plus difficile qu'il l'est déjà, se justifia Clinton. J'annonce aujourd'hui ces mesures pour protéger nos enfants des contenus pornographiques et violents des jeux vidéo pour adultes. »

Vance se rendit à Washington pour rencontrer Clinton et l'encourager à faire preuve de pédagogie concernant le système de classification de l'ESRB. On ne lui accorda que dix minutes d'entretien avec la sénatrice. Vance tenta de se montrer convaincante, présentant brochures et statistiques de l'organisme. Clinton resta silencieuse pendant sa prestation. Au terme des dix minutes, elle lui dit : « Je veux juste protéger nos enfants. » Puis elle se leva et quitta la pièce. Fin de l'entrevue.

Vance en resta coite : « Sa réaction était surprenante. Pour une femme de son intelligence, c'était franchement décevant. » Mais elle en voulait aussi aux joueurs : « Politiquement, il n'y a pas eu de débat, personne n'a pris le

temps d'écouter les arguments de la partie adverse. Il faut dire que les joueurs sont restés bien silencieux, aucun n'a essayé d'interpeller les sénateurs pour empêcher cette folie. »

Ragaillardis par l'annonce de Clinton, Walsh et Thompson poussèrent Take-Two à révéler une bonne fois pour toute la vérité sur Hot Coffee. « Je mets Take-Two au défi : dites-nous juste si c'est sur le disque ou non », adressa Walsh par voie de presse. Quelques heures plus tard, il reçut un appel. L'interlocuteur ne se présenta pas, mais prétendit travailler dans l'industrie du jeu et avoir des informations sur Hot Coffee : « Docteur Walsh, je vous garantis que c'est bien sur le disque. »

Walsh se prit soudainement pour le héros d'un film d'espionnage. Son interlocuteur avait raccroché depuis un moment, mais son cœur battait la chamade. Il se mit en quête d'un programmeur capable de décrypter le code dans sa ville de Minneapolis et trouva un hacker père de famille disposé à l'aider. « Il faut faire de la rétro-ingénierie » indiqua le hacker.

— De la quoi ? Je ne sais même pas ce que ça veut dire ! », s'énerva Walsh.

Le hacker proposa de s'en charger pour 2 000 \$. Walsh accepta. Deux jours plus tard, le hacker le rappelait : « C'est sur le disque. »

Walsh savait que l'ESRB menait sa propre enquête et souhaitait couper l'herbe sous le pied de l'organisme. Son conseiller juridique l'en dissuada : « Ne faites pas ça. Vous jouez avec le feu, là. Il faut être absolument sûr de ce que vous avancez. Vous n'avez que des sources anonymes. Obtenez d'autres preuves et ensuite vous pourrez informer les médias. »

Walsh était frustré. Il ne pouvait pas se permettre de payer d'autres hacker et pensa donc à une solution moins coûteuse : la « Geek Squad », une équipe de spécialistes informatiques qui vendait ses services par l'intermédiaire des magasins *Best Buy*.

Le possible reclassement de *San Andreas* était un enjeu commercial considérable pour une chaîne comme *Best Buy*. Walsh pensait donc convaincre la Geek Squad de l'aider gracieusement. Il décrocha son téléphone et expliqua la situation. « Est-ce que cela vous intéresse ? », finit-il par demander. Le Geek au bout du fil répondit qu'il devait d'abord en parler à son responsable.

En fait, ce n'était même pas nécessaire. Le téléphone d'Eibeler sonna dans les bureaux new-yorkais de Take-Two Interactive. Vance lui annonça la fin de l'enquête de l'ESRB : « Vous devriez venir, il faut qu'on parle. » Il demanda pourquoi et elle lui répondit que, malgré les démentis de Rockstar, Hot Coffee était bien sur le disque depuis le début. Eibeler parut sincèrement surpris. Pour Vance, le PDG aussi s'était fait mener en bateau.

« Voilà l'alternative, reprit-elle. Soit nous publions un communiqué annonçant l'annulation du classement M, les revendeurs vous renvoient leurs exemplaires et le produit est retiré des rayons. Soit nous annulons notre évaluation et nous annonçons que Take-Two retire lui-même le jeu du

marché. » Vance préférait la seconde option, qui voyait l'éditeur assumer ses responsabilités.

Rockstar protesta. L'ESRB n'avait jusqu'alors jamais évalué un jeu sur la base d'une modification, et Sam ne voyait pas de raison de commencer maintenant. Le studio refusa donc le passage de M à AO. « Très bien, leur dit Vance, vous ne nous laissez pas d'autre choix que d'annoncer l'annulation pure et simple de notre classement. » La patronne de l'ESRB était furieuse à cause de « l'arrogance » de Rockstar, comme elle la qualifiera plus tard : « Ils pensaient pouvoir nous dire ce que nous avons le droit de faire ou non. »

Une fois de plus, l'ironie était de mise. Pendant des années, Sam avait essayé de faire des jeux pour adultes. Son vœu s'était vu exaucer, mais pas de la façon qu'il souhaitait. Le 19 juillet, l'observatoire des médias du Conseil parental de la télévision demanda le retrait des magasins de *San Andreas*. Le lendemain, l'ESRB publia ses conclusions.

« Suite à une enquête approfondie, nous sommes en mesure d'affirmer que le contenu sexuellement explicite existe bien sur les supports physiques non modifiés des trois versions du jeu (PC, Xbox et PS2). Cependant, ce contenu a été programmé par Rockstar de façon à être inaccessible pour les joueurs. Selon cette société, l'accès à cette partie du jeu n'a jamais été envisagé. Le contenu ne peut donc être débloquent qu'en téléchargeant un logiciel annexe, créé par un tiers sans l'autorisation de Rockstar. Ce correctif est disponible gratuitement sur Internet ainsi que par le biais d'accessoires non officiels pour consoles. Compte tenu de l'existence d'un contenu discutable dissimulé dans les versions commerciales du jeu, associée à la diffusion très large de la modification tierce, nous estimons que la crédibilité de l'évaluation initiale de l'ESRB a été sérieusement compromise. »

La messe était dite. L'ESRB exigea de Rockstar le retrait de tous les exemplaires de *Grand Theft Auto : San Andreas* encore en magasins. De plus, le jeu appartenait désormais à une nouvelle catégorie : *Adults only*.

GRILLÉ !

LE SOLEIL tapait fort sur l'été 2005. Pour échapper à la canicule, Sam se rendit à *Gander Mountain*, un vaste magasin en forme de cabane de trappeurs dans l'État de New York, non loin de la maison de campagne que lui et Dan avaient achetée.

Sam vivait aux États-Unis depuis sept ans, mais s'étonnait toujours des aspects les plus extrêmes du pays. Dans le genre, le magasin *Gander Mountain* n'était pas mal. On se serait cru dans l'atelier des accessoires du film *Délivrance* : casques de camouflage pour paint ball, toilettes portables pour randonnées ou camping, appâts de chasse à piles en forme de lapin... Dans le fond, Sam aperçut un fusil M16. « Attends une minute » pensa-t-il alors. *Wal-Mart* s'apprête à retirer notre jeu des rayons, et, pendant ce temps, on peut toujours acheter tranquillement un fusil à pompe ou un revolver ? Ça n'a pas de sens. »

Qu'importe ! Hot Coffee avait sérieusement réveillé son monde. Suite au reclassement *Adults only* de *San Andreas* par l'ESRB, les magasins *Wal-Mart*, *Target*, *Best Buy* et *Circuit City* retirèrent le jeu de leurs rayons. « Les éditeurs doivent comprendre qu'il est dans leur intérêt de collaborer avec l'ESRB », déclara un porte-parole de *Best Buy*. Rockstar devait maintenant retirer la scène de sexe du jeu et regraver les disques pour récupérer son classement M, ce qui ne pouvait être fait avant l'automne, au mieux. *Wal-Mart* représentait à lui-seul 20 % des ventes de jeux vidéo et *Take-Two* s'apprêtait à perdre vingt-cinq millions de dollars dans l'opération.

L'éditeur tenta de sauver la face. « Nous regrettons profondément la mauvaise publicité faite par ces modifications non autorisées, éclipsant les mérites créatifs de ce jeu maintes fois primés par la profession et la critique », s'excusa Eibeler. Point de repentance, en revanche, sur ce qui avait grillé Rockstar et causé sa perte, à savoir la dissimulation d'une scène de baise.

Au mois de juillet, les dirigeants de l'ESRB (des représentants de Sony, Nintendo et d'autres éditeurs majeurs) se réunirent pour discuter de l'affaire. Vance se retrouva face à des gens furieux de, comme elle le rapportera plus tard, « devoir nettoyer la merde de Rockstar ». Hot Coffee avait englouti des années de lobbying et d'efforts pédagogiques. Vance cherchait à donner plus de poids à son système de classification mais la grogne montait chez les politiques.

« Take-Two Interactive a volontairement trahi le système de classification de l'industrie et les parents de tout le pays », accusa Mary Lou Dickerson, représentante de l'État de Washington, au *Los Angeles Times*. « En tant que succès commercial, le jeu *San Andreas* se trouve maintenant entre les mains de milliers d'enfants qui peuvent s'adonner à la pornographie. L'éditeur s'est enrichi de la plus odieuse des façons, et cela ne restera pas impuni. »

Le 26 juillet, Take-Two reçut une autre bombe atomique sur la tête, avec le début d'une enquête de la Commission fédérale du commerce votée à trois cent cinquante-cinq voix contre vingt et un par la Chambre des représentants. Son objectif : déterminer si Rockstar s'était rendu coupable de fraude en trompant volontairement l'ESRB pour éviter la classification *Adults only*. Le directeur du Bureau de protection des consommateurs parla d'un « problème très sérieux », évoquant la possibilité de lourdes amendes pour le studio.

Les fédéraux n'étaient pas les seuls à poursuivre Rockstar. Le 27 juillet, une grand-mère de quatre-vingt-cinq ans vivant dans le Bronx, Florence Cohen, porta plainte au civil contre la compagnie. Cohen avait acheté *San Andreas* (pourtant déjà déconseillé aux moins de dix-huit ans par le classement M) à son petit-fils de quatorze ans. Ayant eu vent de la scène de sexe, elle exigeait d'être remboursée et de percevoir des dommages et intérêts pour publicité mensongère et produit non conforme.

L'affaire Hot Coffee n'était pas aussi brûlante au Royaume-Uni ou dans d'autres pays d'Europe. En Australie, en revanche, le système de classification en vigueur déclara *San Andreas* et ses campagnes de pub illégaux. Des États comme la Californie, le Michigan et l'Illinois revinrent à la charge pour interdire la vente de jeux M aux mineurs. Pour Leland Yee, c'est toute l'industrie du jeu qui allait payer pour la faute de Rockstar, « ces menteurs ». Âgé de cinquante-six ans, Yee se présentait volontiers comme un défenseur du Premier Amendement, mais n'y associait pas les jeux vidéo, domaine dont il n'était de toute évidence pas un grand spécialiste : « Quand j'étais plus jeune, j'ai joué à *Ping-Pong*, vous savez, ce jeu avec le bonhomme jaune qui mange des pastilles dans un labyrinthe. »

Le 9 octobre, entouré de jeunes filles scoutes montrant plusieurs jeux démodés comme *Postal* et *Manhunt*, le gouverneur de Californie Arnold Schwarzenegger (par ailleurs star de plusieurs jeux *Terminator* assez violents) promulgua l'AB 1179, loi interdisant la vente de jeux violents aux mineurs. Les revendeurs comme *Best Buy* et *Wal-Mart* s'exposaient à mille

dollars d'amende en cas de violation.

La polémique souligna une nouvelle fois l'acharnement à l'encontre des jeux vidéo. Les politiciens s'inquiétaient de voir les enfants confondre réel et virtuel, alors qu'eux-mêmes semblaient avoir les plus grandes peines à distinguer les deux mondes. Ils parlaient ainsi des jeux comme si les joueurs en commettaient réellement les crimes. James Steyer, PDG de l'organisation à but non lucratif Common Sense Media, qui avait posé les bases légales de l'AB 1179 depuis San Francisco, s'emmêla ainsi les pinces : « Vous devenez celui qui viole les femmes, celui qui s'offre une prostituée à l'arrière de sa voiture. »

Le mois suivant, Clinton et Lieberman présentèrent le Family Entertainment Protection Act, destiné à interdire la vente de jeux M aux mineurs et à autoriser des audits gouvernementaux sur l'ESRB et les politiques des revendeurs.

Lors de la Game Developers Conference de Montréal, le créateur de jeux reconnu Warren Spector monta sur scène et se permit une chose que peu de ses confrères avaient osée : taper sur Rockstar et *GTA*. « *GTA* est une simulation de délinquance urbaine, et, en tant que joueur, vous ne pouvez rien faire contre ça, se désolait-il. Si seulement ils mettaient leur talent de conception au service d'un projet qui enrichirait le joueur au lieu de l'avilir... Alors nous pourrions vraiment faire avancer notre art. »

Un éditorial du site *GameDaily* abondait dans le même sens : « Aux États-Unis, la guerre culturelle risque de faire une victime : l'industrie du jeu vidéo. Que cela arrive au moment où les jeux battent tous les records de vente est proprement incompréhensible. »

La croisade menée contre les joueurs ne semblait pas devoir s'arrêter. Même la ville de Los Angeles porta plainte contre Take-Two, l'accusant d'avoir violé les lois de l'État de Californie par publicité mensongère et concurrence déloyale. Le procureur de la ville déclara : « *Grand Theft Auto : San Andreas* est une histoire de cupidité et de trahison et dans cette optique, ses créateurs ressemblent beaucoup aux personnages de leur jeu. »

Les ténèbres recouvraient New York, tandis que les néons roses illuminaient la grande roue de Coney Island. Une rame de métro s'arrêta lentement à la station où s'était regroupé un gang. La scène évoquait l'ouverture des *Guerriers de la nuit* mais il s'agissait en réalité d'une réplique informatique créée par Rockstar pour l'adaptation en jeu vidéo du film favori de Sam. *The Warriors*, sorti en octobre 2005, plaçait le joueur dans la peau d'un membre du gang des Guerriers, tentant de se hisser au sommet de la hiérarchie en tabassant de nombreux ennemis dans des décors directement tirés du film.

Une équipe de cinquante personnes au sein du studio canadien de la compagnie, Rockstar Toronto, avait travaillé quatre longues années au développement du titre. Pour Sam et Dan, il s'agissait d'une façon de boucler

la boucle en transposant l'univers de leur adolescence dans une œuvre bien réelle. Sam s'était réfugié dans les mondes virtuels de ses jeux, lassé d'être accusé de tous les maux dans sa vraie vie. La population de La Nouvelle-Orléans était en train de lutter contre la noyade, assistée bien tardivement par le président Bush, et les fédéraux n'avaient rien de mieux à faire que de s'en prendre à des créateurs de jeux vidéo. « Ces types veulent notre peau, dira un jour Sam à son frère. Quoi qu'on fasse, on sera coupables. Se défendre ne sert à rien. C'est dingue. Ils me rappellent ce gamin avec ses boomerangs tranchants dans *Mad Max 2*. »

Dans le même temps, Sam supervisait son projet le plus autobiographique à ce jour : *Bully* (qui sera rebaptisé *Canis canem edit* – « L'homme est un loup pour l'homme » [littéralement, « Le chien mange le chien » en latin – N.D.T.] – en Europe). Développé par Rockstar Vancouver, le jeu suivait les aventures de James « Jimmy » Hopkins, un adolescent à problèmes tentant de survivre à un établissement difficile appelé Bullworth Academy. Vêtu du monotone uniforme de l'école et en guerre permanente contre ses profs et ses camarades, Jimmy semblait sortir tout droit de St Paul. Le garçon n'était pas le *Bully* (la brute) du titre mais celui qui allait repousser les brutes en question avec des boules puantes ou un... lance-patate. Le jeu puisait ses influences dans des œuvres comme *Outsiders*, *L'Attrape-Cœurs* et *Seize Bougies pour Sam* pour recréer la vie typique d'un lycée. Les joueurs de *GTA* devaient affronter la mafia, les yakuzas et les triades pour progresser, ceux de *Bully* devaient se coltiner les caïds, les fayots, les sportifs, les bourges et les blousons noirs.

Au sein de Rockstar, le gang des développeurs n'en menait pourtant pas large. Rebelles autoproclamés de l'industrie pendant des années, ses membres se voyaient à présent traités comme les pires raclures de la société. Ce qui, en fin de compte, n'avait rien de glamour. Les employés travaillaient ainsi calmement à leurs bureaux, pianotant silencieusement les touches de leurs claviers. Les baby-foot et bornes d'arcade prenaient la poussière. Du côté des relations publiques, on se tournait les pouces, attendant sans illusion que Rockstar daigne enfin parler à la presse.

Pour promouvoir *The Warriors*, Dan accepta de parler au *New York Times*, évitant le sujet Hot Coffee : « Certaines personnes ne cherchent pas à comprendre. Les gens qui ont joué à nos jeux en profondeur avant de réfléchir à leur expérience ont bien entendu le droit de les critiquer sur certains points. Mais quand ceux qui n'ont jamais joué balancent des critiques à tort et à travers, c'est vraiment rageant. En fait, une grande partie de la population ne connaît pas notre travail et se contente des rumeurs. »

Le studio se murait dans le silence, et ses vétérans cherchaient désespérément un signe de réconfort. Dave Jones, qui travaillait toujours au jeu d'action *Crackdown*, estimait que « laisser Hot Coffee dans le jeu était risqué, mais ils ont choisi de le faire ». Gary Dale, l'ancien patron de BMG Interactive désormais à la tête de Capcom Europe, pensait que le silence de

Rockstar ne faisait qu'aggraver les choses : « C'était pire que tout. Quelqu'un aurait dû s'exprimer sur tout ça et noyer le poisson. Alors que là, ils laissaient la situation s'envenimer. »

En coulisse, certains accusaient le laxisme de Brant, qui aurait laissé Rockstar s'engluier. « Sam était très frustré, se rappelait Eibeler. Il prenait sa mission très à cœur et craignait de voir l'industrie revenir plusieurs années en arrière. »

« On peut dire que ça eu beaucoup d'impact sur la compagnie, se souvint King. On a perdu beaucoup de temps, d'énergie et de ressources à cause de cette histoire. » Le gang n'était donc pas invincible. « Pour moi, ça a été comme un cours d'histoire sur la société américaine. Au fond, Hot Coffee n'était peut-être pas compatible avec les valeurs morales de ce pays. »

Sam avait consacré sa vie à la reconnaissance de la *pop culture*, mais Hot Coffee était en train de le ronger, lentement mais sûrement. Il se piqua alors d'aspirer à la postérité : « Je ne veux pas qu'on se souvienne de ce jeu juste à cause de Hot Coffee. Pour moi, *San Andreas* est un chef-d'œuvre et je ne peux pas concevoir qu'il soit connu uniquement pour cette scène. »

Longtemps, les critiques à l'encontre des jeux vidéo avaient pu être balayées d'un revers de main, peu crédibles dans la bouche de politiciens à côté de la plaque ou de parents mal informés. C'en était presque freudien, avec les détracteurs dans le rôle de papa-maman. Mais *GTA*, avec son cortège de meurtres, journaux à scandales et café brûlant, avait tout changé. Les employés de Rockstar s'en rendirent compte lorsqu'un matin un groupe de manifestants se posta devant leurs bureaux de Broadway pour chanter : « Hey, hey, ho ho, Rockstar à l'échafaud ! »

Les employés regardèrent par leurs fenêtres et, à leur grande surprise, ne virent pas d'adultes bedonnants, mais un groupe de cent cinquante enfants, noirs pour la plupart, tenant des pancartes gribouillées à la main : « Arrêtez Rockstar Games, ces criminels ! » ou encore « Menottez Rockstar, pas la jeunesse ! » Les manifestants s'appelaient eux-mêmes les « Paixoliques » et venaient de Washington. « Ces jeux entraînent nos enfants à devenir des criminels, accusa l'un des accompagnateurs sur ABC News. Des tueurs, des meurtriers, des violeurs, des drogués et des trafiquants de drogue. »

Les employés qui n'étaient pas encore arrivés ce matin-là furent encouragés à passer par la porte de derrière, pour leur sécurité. L'homme qui semblait diriger les manifestants avait les cheveux gris, une cravate bleue sur une chemise blanche et un mégaphone à la main, chantant tandis que les enfants dansaient derrière lui. Jack Thompson.

Dans de nombreux jeux vidéo, le joueur se retrouve en fin de niveau face à un boss, ennemi particulièrement imposant et puissant. Thompson demanda à un représentant de Rockstar de venir les rencontrer, mais personne ne descendit. Pour l'avocat, tous n'étaient que des lâches. Ce n'était pas lui le détracteur, car il se battait au nom de l'amour. L'amour de la justice, de son fils Johnny, des enfants qui l'entouraient face au « boss »

Rockstar Games. Qui passait pour l'ennemi, à présent ?

LES CANCRES



E VAIS VOUS FAIRE LA PEAU !!! »

Voilà ce que disait cet *e-mail* adressé à Jack Thompson. Un joueur anonyme le lui avait envoyé suite à sa victoire contre Hot Coffee. « Les jeux vidéo, c'est trop génial, c'est toute ma vie. En les insultant, vous dites que ma vie ne vaut absolument rien. Pour cette raison, monsieur, *je vais vous faire la peau !!!* »

La boîte *e-mail* de Thompson débordait de menaces de mort. « Tout le monde vous prend pour un malade, disait l'un d'eux, et vous surnomme *Wacko Jacko* [« Jacko le dingue », sobriquet donné auparavant à Michael Jackson – N.D.T], ce qui fait de vous l'équivalent d'un satyre et un pédé [*sic*]. Je vous hais, et, franchement, le monde sera meilleur le jour où vous vous ferez sauvagement assassiner. » Un autre lançait : « Je ne fais pas du spam, j'exerce mon droit de citoyen en vous envoyant des milliers d'*e-mails* répétant la même chose jusqu'à ce que vous soyez abattu. »

Thompson se considérait comme un croisé agissant sur la volonté de Dieu mais ne se croyait pas immortel pour autant. Père de famille, il ne pouvait prendre ces menaces à la légère. Quelques semaines avant la manifestation des « Paixoliques », il tenta d'obtenir le soutien de... la presse jeux vidéo. Il transféra ainsi les menaces de mort au site spécialisé *GameSpot*, mais ses rédacteurs en chef ne le crurent pas. « Êtes-vous irresponsables ? répliqua Thompson. Des gens menacent de me tuer. »

L'avocat se tourna donc vers des alliés plus puissants : Clinton et Lieberman. « Plusieurs joueurs de jeux vidéo ont menacé de me tuer dans la foulée de notre succès contre *Grand Theft Auto : San Andreas*, écrivit-il aux sénateurs. Le recours à des menaces de mort en représailles à ma participation au débat public est la preuve irréfutable que les jeux violents ont bien les effets comportementaux mis en évidence par des psychologues comme le Docteur David Walsh. »

Dans une certaine mesure, Thompson profitait du phénomène. Au Texas, un joueur de seize ans fut jugé pour l'avoir harcelé. Dans un *e-mail* adressé aux médias au sujet du garçon, Thompson parla de tournant dans la guerre entre les joueurs et leurs détracteurs : « La stratégie de l'industrie du jeu consiste à tirer sur le messenger. Mais, grâce à cette arrestation au Texas, ça n'a pas marché cette fois-ci. Bien au contraire. »

Après les émissions de télé, les communiqués de presse rageurs, les poursuites judiciaires et les diatribes contre les jeux violents, Thompson se battait désormais contre un nouvel adversaire dans sa guerre culturelle : les joueurs, de la même façon que Sam se battait contre leurs détracteurs. Sur Internet, les forums voyaient fleurir des discussions intitulées « Jack le putain d'éventreur des jeux vidéo ! » ou « Cet homme est fou à lier ! » Puis des blogs et sites entiers furent dévolus à sa chute : *StopJackThompson.com*, *Nous détestions Jack Thompson avant que cela ne soit une mode* et la pétition « Joueurs unis contre Jack Thompson ».

Les joueurs passaient des heures à combattre le mal, et Thompson, avec ses cheveux gris et ses airs de maître d'école, passait pour le parfait croisement entre Dark Vador, le professeur de *The Wall* et le très strict M. Hand de *Ça chauffe au lycée Ridgemont*. Un joueur fabriqua un papier toilette Jack Thompson, qu'il vendit ensuite 5,95 \$ le rouleau. « Torcher mon cul est un sort nettement plus enviable que ce qu'il mérite », fanfaronnait le plaisantin. Un autre publia sur Internet une bande dessinée narrant les aventures de l'avocat. « Rockstar, ce sont des *criminels* ! » éructait la version *comics* de Thompson. « Ils devraient être emprisonnés, violés et *abattus* ». Hors-cadre, une bulle répondait : « Euh... pour avoir développé des jeux vidéo ? »

L'agressivité des joueurs ne faisait que persuader Thompson du bien-fondé de son action. « Toute cette énergie consacrée à me détruire... Cela révélait bien l'importance de l'enjeu », disait-il. Thompson rendit publics son adresse, son *e-mail* et son numéro de téléphone (qui, à la grande délectation des joueurs, commençait par 666) et s'engagea à répondre personnellement à tous ceux qui le contacteraient. Les débats occasionnés se poursuivaient généralement sur le Web. Un journaliste lui écrivit pour demander une interview. Thompson répondit : « Mes amitiés à l'industrie du jeu, au revoir. »

Thompson allait bientôt transmettre ses amitiés à un nouveau jeu : *Bully*. Disposant de peu d'éléments en dehors de son titre, il n'hésita pas à donner sa vision d'un jeu dont il ignorait tout à des médias en mal de sensations. CNN lui ouvrit ses programmes. « Ce soir, un nouvel exemple de notre déclin culturel, annonça le présentateur Lou Dobbs. Un nouveau jeu vidéo à paraître cet automne encourage les enfants brutalisés à devenir eux-mêmes des brutes. »

« Le but du jeu est en effet de prendre votre revanche, physiquement et violemment, sur ceux qui vous ont agressé, avertit Thompson. « C'est alors

que vous devenez, comme Klebold et Harris à Columbine, la brute ultime. »

Thompson écrit une lettre ouverte à Doug Lowenstein et à la presse, intitulée « Humble proposition pour un jeu vidéo ». Il y promet de signer un chèque de dix mille dollars à une œuvre de charité choisie par Eibeler « si un studio de jeu développ[ait], fabriqu[ait], distribu[ait] et vend[ait] en 2006 le jeu suivant... »

Thompson décrivait alors un jeu mettant en scène Osaki « OK » Kim, père endeuillé et assoiffé de vengeance d'un garçon battu à mort par un joueur violent. Équipé de machettes et de battes de baseball, Kim « prend l'avion de LAX [l'aéroport de Los Angeles – N.D.T] à New York pour rejoindre Long Island, où vit la PDG de Take This, éditeur du simulateur de meurtre sur lequel s'est entraîné l'assassin de son fils. OK finit par obtenir justice en tuant la PDG, Paula Eibel, devant son mari et ses enfants. « Œil pour œil », dit OK en urinant sur la tête coupée d'Eibel, comme le font les joueurs sur les policiers décapités du jeu bien réel *Postal 2*. »

Le joueur devait ensuite s'occuper des avocats de l'industrie, de gérants de salles d'arcade et de revendeurs spécialisés. OK se rendait enfin à l'E3 2006 pour sa dernière mission : « massacrer tous les dirigeants de l'industrie du jeu dans un ultime carnage, monstrueux et jouissif ». Thompson concluait : « Alors, qu'est-ce que vous en dites ? J'ai ce chèque, et vous avez la technologie nécessaire. Après tout, ça n'est qu'un jeu, c'est bien ça ? Aucune blessure ne saurait être causée par un tel jeu, n'est-ce pas ? Allez-y, grands magnats du jeu vidéo. Mouillez-vous. Je vous mets au défi. »

Les magnats ne réagirent pas à la provocation de Thompson. Contrairement aux joueurs. Une équipe de modeurs réalisa ainsi un jeu gratuit appelé *Defamation of Character : A Jack Thompson Murder Simulator* (Réputation ruinée : un simulateur de meurtre par Jack Thompson). Basé sur le moteur de *GTA : San Andreas*, le jeu permettait d'incarner Thompson et son alter ego fictif Super Censeur, au cours de missions consistant à intercepter un camion livrant *Bully* aux revendeurs ou à traquer Lowenstein pour dissimulation de contenu sexuel. Les joueurs pouvaient même tenir une conférence de presse, avec un menu proposant plusieurs citations authentiques de Thompson. Une autre équipe de modeurs réalisa peu de temps après un jeu clairement inspiré de sa proposition.

Thompson réagira dans un *e-mail* adressé au site *GamePolitics* : « Je ne commenterai pas ces travaux amateurs », avant d'ajouter que sa proposition visait à « souligner l'hypocrisie patente et l'insouciance de l'industrie du jeu vidéo » ; « ils ciblent la police, les femmes, les homosexuels et d'autres catégories de personnes avec leurs jeux violents. En même temps, les joueurs n'ont pas dû comprendre l'ironie de la chose. Pour eux, Jonathan Swift (l'auteur de *Humble Proposition*) est probablement le nom des nouvelles Nike. »

Du côté de Seattle, Mike Krahulik et Jerry Holkins, créateurs de la BD en ligne consacrée aux jeux vidéo *Penny Arcade*, arrivèrent à saturation. Le 17

octobre, ils publièrent leur réponse : « Tu sais quoi, Jack ? Nous avons les couilles que tu n'as jamais eues. Tu prétends que tes ridicules dix mille dollars imaginaires iront à une œuvre de charité choisie par Paul Eibeler. À notre humble avis, il choisirait la fondation de l'Entertainment Software Association, qui a récolté plus de 6,7 millions de dollars ces huit dernières années. Nous avons donc signé ce chèque que tu ne comptais pas réellement attribuer. Dix mille dollars. Ah, et nous avons fait ce don en ton nom propre, bien entendu. »

Thompson n'apprécia pas l'ironie des auteurs et faxa une lettre au chef de la police de Seattle, l'exhortant à « fermer cette entreprise crapuleuse et à arrêter certains de ses employés ». Krahulik et Holkins n'eurent jamais de nouvelles des officiers locaux. « Nous pouvons remercier notre bonne étoile d'avoir mis quelqu'un d'aussi fêlé que Thompson dans le rôle du détracteur numéro un, dira Holkins après l'orage. Nous ne craignons qu'une chose : qu'une personne intelligente et charismatique ne prenne sa place. »

L'*Humble Proposition* de Thompson se retourna contre lui. Dans une lettre ouverte publiée en ligne, David Walsh de l'Institut national pour la famille et les médias (organisation régulièrement citée par Thompson) coupa définitivement les ponts avec l'avocat : « Vos commentaires se sont avérés extrêmement exagérés et vos méthodes sont basées sur des attaques personnelles envers des individus pour lesquels j'ai le plus grand respect. »

Thompson qualifia alors Walsh d'« idiot », et celui-ci lui répondra par presse interposée : « Nous avons une approche scientifique, et non fanatique, dans un souci de santé publique. » Au-delà de la querelle, Walsh admit l'inexistence de preuves solides reliant les jeux vidéo aux comportements violents : « Ces études ne sont pas définitives, mais je ne dirai pas que le fait de jouer à un jeu violent puisse pousser un enfant à agir violemment. Il y a des facteurs de risque chez certains enfants, et les jeux violents peuvent augmenter la probabilité d'incident. »

De son côté, Lowenstein avait toujours évité de parler directement de Thompson. Finalement, il renonça publiquement à l'affronter : « Nous n'avons aucun commentaire à faire sur Jack Thompson. En 2010, la génération numérique sera au pouvoir, en mesure de prendre les plus importantes décisions. Ce que les gouvernements et les élites culturelles voient aujourd'hui comme un danger sera alors considéré comme, au pire, rock'n'roll ».

Thompson avait un genou à terre, et Rockstar en profita pour sortir de son éternelle réserve. Le 25 octobre arriva *Grand Theft Auto : Liberty City Stories*, jeu pour la PSP de Sony qui devint l'un des succès commerciaux de la console portable. Surveillant le site de Rockstar assurant la promotion du jeu, Thompson tomba sur une désagréable surprise. Il était possible de cliquer sur un *e-mail* fictif, envoyé par un certain « JT » à la tête d'un groupe appelé Citizens United Negating Technology For Life And People's Safety (Citoyens unis contre la technologie pour la vie et la sécurité de la

population), dont les initiales donnaient CUNTFLAPS [*foufoune* en français].

Voici ce que Thompson trouva dans l'*e-mail* : « Les internets sont démoniaques. En fait, il n'y a rien de pire que les internets, à part les jeux sur ordinateurs et les démocrates... La semaine dernière, je suis allé sur les internets afin de trouver des informations pour ma nièce de quinze ans, qui pratique le ski nautique. J'ai innocemment tapé « adolescentes mouillées » dans la recherche d'images de Google, et, croyez-moi, il n'y a pas de mots pour décrire ce que j'ai vu. »

Outré, Thompson inonda « les internets » de messages au sujet de cette attaque, accusant Rockstar et Take-Two d'insinuer que leur plus redoutable et fervent adversaire était lui-même un pervers sexuel : « Je peux jurer au monde entier que ma seule addiction concerne les voyous de l'industrie du jeu que j'aime manger tout crus au petit-déjeuner. Ça et le golf ».

Au moins de novembre, les belligérants quittèrent la cour de récréation pour le tribunal. Thompson se rendit à Fayette, en Alabama, pour y affronter Rockstar en personne. Il représentait alors les proches des victimes de Devin Moore qui avaient porté plainte au civil contre Take-Two, Rockstar, Sony Corporation of America, *Wal-Mart* et *GameStop*, magasin dans lequel le tueur avait acheté *GTA : Vice City*. Moore venait d'être reconnu coupable de meurtres et condamné à mort, mais Thompson voulait en plus faire payer l'industrie du jeu.

Le 3 novembre 2005, il fit face aux avocats de Rockstar dans une salle d'audience de Fayette. « Ces jeux *Grand Theft Auto* sont tout à fait uniques, argumenta Thompson. Ce sont des simulateurs de meurtre, conçus pour apprendre à tuer et à jouir de cet acte. » Les représentants de Rockstar n'étaient évidemment pas d'accord et exigèrent que Thompson soit retiré de l'affaire. « Il ne s'agit pas d'une bagarre de rue, déclara l'un des avocats du studio. Thompson va faire de ce tribunal un véritable cirque, et nous ne sommes pas là pour ça. »

Thompson objecta alors, accusant Rockstar de l'avoir traité de « bi-sexuel et de pédophile ». Exaspéré, le juge présenta alors les I et communiqués de presse que Thompson avait publiés sur Internet.

« Pourquoi avez-vous fait ça ? demanda le juge.

— Après le procès de Moore, vous avez dit qu'il fallait prendre ce problème à-bras-le-corps, répondit Thomson.

« Manifestement, nous n'avons pas la même définition de cette expression. »

Quelques jours plus tard, le juge interdit officiellement à Thompson de prendre part à l'affaire : « La plupart de ces déclarations écrites contiennent de longs discours haineux de M. Thompson, que nous sommes obligés de qualifier de saugrenus et puérils. Si M. Thompson continue de communiquer de façon aussi inappropriée, alors cette cour n'hésitera pas à utiliser ces éléments contre lui. »

Thompson rentra chez lui, à Coral Gables, et trouva un volumineux tas de

courrier devant sa porte. Parmi les enveloppes, un paquet indiquait : « Veuillez trouver ci-joint l'échantillon que vous avez demandé. » Thompson ouvrit le paquet, qui contenait un petit flacon d'Astroglide Silken Secret, une « crème hydratante contre les désagréments causés par la sécheresse de la muqueuse vaginale. »

« Pfff, les joueurs ! », soupira Thompson. Il se dirigea, guidé par sa mission, vers son ordinateur et ouvrit son logiciel de messagerie. « monsieur le juge », commença-t-il. L'affaire lui avait été retirée, mais il tenait à faire savoir au juge que Rockstar et ses fans le prenaient toujours pour cible. C'étaient eux, les cancre, pas lui. « De quel droit Rockstar fait-il croire à ses larbins de joueurs que je dirige une organisation dont le nom évoque les parties génitales féminines ? Et pourquoi recevons-nous, ma femme et moi, une crème vaginale ? Voilà les vraies questions. Ne pensez-vous pas, monsieur le juge ? »

Vue subjective. Une journée hivernale. Janvier 2006. Capitale des États-Unis d'Amérique. Sam se tenait sur les marches du siège de la Commission fédérale du commerce à Washington. Il venait en tant que témoin dans l'enquête visant à déterminer si Rockstar avait volontairement trompé l'ESRB pour éviter le classement *Adults only* de *San Andreas*.

Que de chemin parcouru jusqu'ici ! Dix ans plus tôt, Sam vivait en Angleterre et rêvait de conquérir les États-Unis de Def Jam. Aujourd'hui, il se trouvait dans la capitale du pays, siège de l'exécutif, à deux pas du bureau de George W. Bush. Et pour quelle raison ? Le président, un brin illuminé, avait menti à la nation pour justifier des guerres, et les impôts du contribuable servaient à enquêter sur un jeu vidéo ? Aux yeux du grand public, les joueurs étaient des délinquants, et ce genre d'investigation n'allait pas arranger les choses. « Ces gens souhaitent plus que tout nous détruire, et, s'ils avaient pu le faire, ils n'auraient pas hésité », se rappellera Sam plus tard.

Keith Fentonmiller, avocat de la division des pratiques publicitaires de la Commission, savait que l'enquête serait délicate, au-delà des problèmes liés au Premier Amendement : « Techniquement, ce qu'ont fait les pirates était illégal. Si vous les encouragez ou que vous fermez les yeux sur leurs pratiques, alors vous êtes complice. »

Sam s'assit avec ses trois avocats face à un trio d'enquêteurs du gouvernement. Les fédéraux avaient tous les éléments en main. La paperasse de Rockstar, les *e-mails* internes, les plannings, les recherches graphiques de *San Andreas*. Sam sentit sa tête tourner sous l'avalanche de questions : *Pourquoi avez-vous fait ci ? Pourquoi avez-vous fait ça ? Pourquoi avez-vous mis ce mot entre guillemets ?*

Un *e-mail* envoyé par Sam finit par refaire surface, et il résumait assez bien son état d'esprit : « Qu'est-ce que ça peut leur foutre, ce qu'on va mettre dans le jeu, alors qu'on est en train de bombarder des gens en

Afghanistan au nom de la liberté. Liberté, mon cul, oui ! On paie des impôts pour ce genre d'opération, et regarde ce qu'ils en font, ici, de notre liberté ».

Les heures défilaient sans fin. Une, puis deux, puis quatre, sept... L'interrogatoire durera au final neuf heures. « C'est pas rien, hein ? se rappellera plus tard Sam. « Je ne connais pas beaucoup de concepteurs de jeux qui aient eu à subir ça... On peut dire que ce jeu a déclenché l'incendie. »

Sam rentra à New York et constata avec horreur que l'incendie était bien réel. Les flammes avaient ravagé leurs bureaux historiques du 575 Broadway, qui abritaient encore les filiales 2K Games et Brant Publications, fondée pour cette dernière par le père de Ryan. Non loin, la boutique Prada conçue par l'architecte Rem Koolhaas avait vu brûler quarante millions de dollars de collection printemps-été. Une rumeur apparut rapidement, disant que l'origine de l'incendie était suspecte, voire criminelle. Un joueur posta alors sur un forum : « Jack Thompson a été vu en train de fumer un peu trop près du bâtiment. »

Le bâtiment n'était pas le seul à être parti en fumée. Dans le top 10 des flops de l'année du magazine *Business 2.0*, Hot Coffee arriva en bonne position, présenté comme l'un des événements les plus embarrassants de l'industrie. Le site *MarketWatch* nomma Eibeler pire PDG de l'année : « L'action a perdu plus de 60 % de sa valeur, peinant désormais à atteindre 56c... Félicitations, Paul ! (Et toutes nos condoléances aux actionnaires !) »

Dans un article du magazine *Fortune* intitulé « Sexe, mensonges et jeux vidéo », la journaliste Bethany McLean relata en détail les scandales fiscaux liés à l'éditeur lors de la découverte de Hot Coffee. Le directeur financier de la société avait vendu pour cinq millions de dollars d'actions surévaluées, tandis que le directeur général avait empoché vingt mille dollars de stock-options. Brant, alors directeur éditorial de Take-Two, avait pour sa part récupéré plus de quatre millions de dollars dans la manœuvre.

Le psychodrame Take-Two culmina avec la démission de Barbara Kaczynski, membre du conseil d'administration et ancienne directrice financière de la National Football League, chargée de mener un audit fiscal de la société suite au début de l'enquête de la SEC. Selon son avocat, Kaczynski « a été déçue par les relations particulièrement tumultueuses entre la direction et le conseil d'administration ».

Dans le sillage de Hot Coffee, *GTA* devint selon certains un cadeau empoisonné pour la culture du jeu vidéo. Cela s'inscrivait dans l'essor d'un nouveau genre de films d'horreur particulièrement éprouvants comme *Saw* ou *Hostel*, surnommé *torture porn*. Dans le même temps, des héros de séries télé comme le Jack Bauer de 24 H chrono n'hésitaient pas à recourir à la torture pour arriver à leurs fins. La violence semblait se banaliser, et des joueurs parfaitement sains d'esprit appréciaient d'écraser des piétons dans *GTA*, publiant leurs « exploits » sur YouTube.

En avril 2006, le procureur général de New York et candidat au poste de

gouverneur Elliot Spitzer se joignit à la lutte contre le sexe et la violence des jeux vidéo : « Aucune loi dans l'État de New York n'empêche un enfant de quatorze ans d'entrer dans un magasin et d'acheter un jeu classé *Adult only*, un jeu comme *Grand Theft Auto* qui récompense les joueurs qui volent des voitures et passent des innocents à tabac. Ces enfants peuvent même simuler un rapport sexuel avec une prostituée ». Si Spitzer était élu, plus personne ne simulerait jamais l'orgasme dans un jeu vidéo.

Le 2 juin, Take-Two et Rockstar conclurent un accord avec la Commission fédérale du commerce, sans toutefois reconnaître leur faute. Le studio s'engagea donc à révéler tout contenu sensible lors de l'évaluation de ses futurs jeux et de mettre en place des procédures afin de s'assurer qu'aucun autre Hot Coffee ne se retrouve planqué dans le code.

Sam avait tenté d'ignorer les critiques et les accusations pendant des mois, mais la pression était devenue trop forte. Il confiera plus tard au journaliste Harold Goldberg avoir fait plusieurs crises de panique et songé à quitter définitivement les États-Unis. Son médecin compara ses troubles à ceux d'un accidenté de la route. Sam décida de se réfugier dans ses jeux, se rendant à Édimbourg pour travailler avec Rockstar North. Sur le chemin de sa vieille maison londonienne, il répondit à un appel sur son téléphone portable, et le monde sembla se dérober sous ses pieds. Le procureur de Manhattan était en train de convoquer un grand jury pour se prononcer au sujet de Hot Coffee. La bataille était loin d'être terminée.

Sam en avait sa claque, de l'industrie et du monde entier, tant qu'il y était. Sa vie lui évoquait une mission un peu bizarre en plein Liberty City. New York, son havre de paix, son inspiration, venait de faire monter son indice de recherche au maximum de six étoiles. Dans *GTA*, il y avait toujours une solution. Même avec des dizaines de flics au cul, il suffisait d'entrer dans un garage, de repeindre sa voiture et l'indice de recherche retombait à zéro. Dans la vie réelle, en revanche...

Il est où Jamie ? était la nouvelle question récurrente chez Rockstar. Jamie King, cofondateur du studio, n'était plus là, et personne ne savait dire où ni pourquoi. Un jour du mois de janvier 2006, il avait quitté son bureau comme tous les soirs, puis n'était jamais revenu. Plusieurs jeux étaient alors en production dans les différents studios de Rockstar et King pouvait très bien être dans l'un d'entre eux.

Gary Foreman suspecta quelque chose d'inhabituel. Après les tumultes de l'affaire Hot Coffee, King lui avait semblé lessivé et *ailleurs*. Les deux hommes étaient proches, mais ne jugèrent pas utile d'en parler, se repliant dans les carapaces qu'ils avaient développées pour survivre au chaos des dernières années. Foreman commença à se poser des questions le jour où, sans raison particulière, un dirigeant de Take-Two lui dit : « Vous savez, la direction aime beaucoup ce que vous faites, il faudrait qu'on déjeune, un de ces jours. » Foreman le dévisagea. « C'était surréaliste » se rappellera-t-il

plus tard. Après toutes ces années, ce type dont je n'avais jamais entendu parler faisait comme s'il pouvait faire la pluie et le beau temps dans notre hiérarchie. »

Foreman n'était pas le seul à se poser des questions. Le 6 mai, en Autriche, la centaine d'employés de Rockstar Vienna (qui avait travaillé à *Vice City* et *Max Payne*) furent refoulés par des agents de sécurité alors qu'ils se rendaient au travail. Le producteur Jurie Hornemann diffusa rapidement la nouvelle sur Internet : « Ce matin, alors que je me rendais au bureau, j'ai été accueilli par des agents de sécurité. Il semblerait que Take-Two ait décidé de fermer son studio de Vienne en raison de, je cite, "le défi que représente cette phase de transition pour l'industrie du jeu et notre compagnie". »

Sans sommation aucune, Rockstar Vienna venait de fermer. Même dans une industrie réputée pour son manque de vision à long terme, la brutalité du procédé était inhabituelle. La nouvelle se répandit sur la Toile, et les joueurs (dont quelques employés anonymes de Rockstar) accusèrent Hot Coffee. « Tout ce blabla ridicule autour de Hot Coffee n'a pas vraiment servi la réputation de Rockstar Games, que ce soit au sein ou en dehors de l'industrie » posta Hornemann sur son blog. Vous pouvez tourner le problème dans tous les sens, mais voilà : à cause de cet incident, développer des jeux est devenu plus compliqué, pour tout le monde. »

Plusieurs personnes commentèrent le billet d'Hornemann et, parmi elles, certaines se présentaient comme des ex employés de Rockstar. L'une d'elles écrivit : « Rockstar n'est *pas* cool, après tout. Ceux qui ont travaillé pour cette entreprise hypocrite l'étaient, *eux* ! Bonne chance à nous tous ! » Une autre posta : « Si c'est comme ça que vous remerciez vos employés les plus méritants, plus personne ne voudra travailler pour vous, Rockstar. » Les anonymes n'étaient pas les seuls à donner de la voix. Scott Miller, illustre éditeur de jeux comme *Duke Nukem*, avait travaillé avec Rockstar sur la superproduction *Max Payne*. Il se mêla à la fronde :

« À part *GTA*, série que Rockstar n'a pas créée (ils ont racheté la franchise à DMA), qu'ont-ils inventé qui puisse vraiment être qualifié de succès ? *Manhunt* ? Non. *The Warriors* ? Non plus. Non seulement ce n'est pas un succès, mais en plus c'est une adaptation. *Max Payne* ? Encore raté, le jeu a été créé en Finlande, sans aucune intervention de Rockstar. Au fond, ce studio n'est pas si différent d'Eidos [l'éditeur de *Tomb Raider* – N.D.T] : un jeu qui marche, et quelques trucs pour faire illusion à côté. »

Le studio semblait sur la mauvaise pente. En mai, Rockstar publia un jeu de tennis de table (inspiré des matchs de l'équipe au *Château Marmont*) qui, bien que techniquement impressionnant, ne rencontra pas un grand succès. Les diverses poursuites engagées contre Hot Coffee firent encore baisser l'action de Take-Two en bourse. L'éditeur apprit alors que King ne reviendrait pas, et qu'il n'était pas le seul. Le site *GameDaily* publia un article sur cet exode. « Jamie King (cofondateur de Rockstar), deux directeurs du marketing et d'autres employés s'en vont alors que l'action de la maison-

mère est en chute libre. Les rats quittent le navire », pouvait-on lire sur le site.

Inquiet, Foreman se rendit dans le bureau de Donovan. « Tu sais quoi ? demanda-t-il, il y a des choses que je dois changer dans nos méthodes de travail pour mettre un terme à ce stress permanent. » Il exposa alors sa vision du développement, plus structurée, et expliqua la nécessité d'augmenter le personnel pour la production des *GTA*. « Voilà ce que je veux faire, concluait-il, mais, pour tout dire, je suis vraiment frustré par la situation, après toutes ces années. Je veux améliorer les choses, nous faire passer à la vitesse supérieure, mais, dans ma position, je ne peux pas. »

Donovan acquiesça sans conviction de la tête, fixant le sol sans rien dire. Les employés de Rockstar n'étaient pas les plus prolixes qui soient, mais Foreman trouva la réaction de Donovan particulièrement étrange. Réfléchissait-il à l'impact de la méthode suggérée par Foreman ? Ce dernier n'écartait pas la possibilité de partir : « Il y a des choses qui doivent changer, et si tu me dis que ce n'est pas possible, alors je n'ai plus rien à faire ici. »

Donovan sortit enfin de son silence : « Les choses sont ce qu'elles sont, tout va pour le mieux. »

Foreman eut soudainement l'impression de vivre sur une autre planète. Autant aller jusqu'au bout de cette logique. « Non, ça ne peut pas continuer comme ça, répondit-il ». Il posa sa démission. Tandis qu'il rassemblait ses affaires dans son bureau, Jennifer Kolbe vint le trouver. « Sam et Terry m'ont demandé de venir te voir pour te faire changer d'avis, avoua-t-elle.

— Ben merde, lâcha Foreman.

— Comment ça “Ben merde” ?

— Ça fait longtemps qu'on est amis, alors “Ben merde” pour deux choses. Premièrement, j'arrive à peine à croire qu'ils t'aient envoyée me voir pour transmettre leur message, ça fait franchement pitié, mais bon, à la limite, je peux comprendre. Mais surtout, s'ils en avaient vraiment quelque chose à foutre, alors ils seraient là à ta place. »

Foreman s'en était allé avec un objectif : retrouver King. Après une courte enquête auprès d'amis communs, les deux hommes se retrouvèrent dans un restaurant de Chelsea. « Tu sais que j'ai démissionné ? demanda Foreman.

— Je ne te crois pas, répondit King.

— C'est pourtant vrai ».

Foreman interrogea alors King sur son départ soudain. Comme il le savait déjà depuis plusieurs années, King n'était plus heureux dans cette entreprise, au point d'en perdre le moral. Comme Foreman, il avait vécu Hot Coffee comme « un horrible épisode », la goutte de café qui avait fait déborder la tasse.

King expliquera plus tard : « Je me disais, “Et puis merde, je serais plus heureux en congé maladie avec une jambe cassée.” » Il discuta avec Foreman

de l'opportunité de fonder un nouveau studio, basé sur des franchises et idées neuves. Répéter les erreurs type Hot Coffee était exclu. « Cela m'aura au moins appris à toujours être le plus transparent possible par rapport à ce que je fais », concéda King.

Les départs de King et Foreman marquaient la fin d'une ère pour Rockstar. En septembre 2006, Donovan quitta son bureau à la fin d'une journée ordinaire et, comme l'avait fait King avant lui, ne reparut plus. Officiellement, l'employé était simplement en congé. Le mois suivant, Brant démissionna, peu avant l'annonce par Take-Two d'une révision de ses résultats financiers depuis 1997 jusqu'au 30 avril 2006. Brant plaida coupable de délit d'initié et s'acquitta d'une nouvelle amende de 7,3 millions de dollars. Il fut de plus interdit à vie de toute position managériale au sein d'une entreprise cotée en bourse. Fin 2006, Take-Two avait perdu un total de 184,9 millions de dollars.

Sam, d'une façon qui n'appartenait qu'à lui, fit son maximum pour préserver son équipe. À l'occasion de la fête de Noël organisée pour les employés de Rockstar, il réserva une boîte de nuit pleine de strip-teaseuses en costume de mère Noël aguicheuse. Les jeunes fêtards et fêtardes faisaient la queue pour avaler leur rasade d'alcool fort à la descente d'une fontaine de glace géante. La soirée illustrait à merveille l'un des grands paradoxes de Rockstar, et de l'industrie du jeu dans son ensemble. Les temps pouvaient sembler durs, les meilleurs pouvaient partir, le stress et les heures pouvaient s'accumuler et les travailleurs pouvaient se sentir traités comme des esclaves... rien n'y faisait : il y avait toujours de jeunes développeurs prêts à signer pour prendre part au grand délire.

Sam observait la foule et vit la personne qui symbolisait le mieux cette confiance aveugle en l'avenir : William Rompf. Bon chic bon genre portant la cravate sous un pull sans manche, Rompf passait pour un cousin américain des frères Houser. Brillant en internat comme à l'université de New York, où il avait suivi des études de commerce, Rompf s'était donné pour objectif de devenir « membre de l'aristocratie terrienne britannique ».

Mais, comme les Houser, le garçon avait le virus des jeux vidéo. Ce qui n'était au départ qu'un simple emploi étudiant chez Rockstar se transforma ainsi en une obsession dévorante. Capable de travailler seize heures d'affilée pour dénicher les bugs par centaines, Rompf s'imposa rapidement à la tête du département d'assurance qualité. Il se vit remettre toutes les vestes floquées du logo Rockstar, qu'il portait avec la plus grande fierté, travaillant avec le sourire jusqu'au bout de la nuit en écoutant *Barracuda* du groupe Heart qui s'échappait du bureau de Sam. Rompf transmettait à son patron tous les articles de *l'Economist* qui parlait de son studio et attendait toujours le prochain projet avec impatience. « J'avais la foi », dira-t-il plus tard.

Rompf savait que plusieurs personnes avaient démissionné, mais sa foi restait intacte. Enivré par les rasades reçues de la fontaine de glace, il vint trouver Sam pour lui témoigner son soutien. « Putain, mec, je t'aime, cria-t-il

par-dessus la musique, et j'aime cet endroit. »

— Non » répondit Sam, « moi, je t'aime. Ne quitte jamais cet endroit. Et ne me quitte jamais moi ».

— T'inquiète, je suis là pour un bout de temps. »

C'était bien le seul. Quelques semaines plus tard, le 12 janvier 2007, pour être exact, Donovan n'était officiellement plus en congé. Il ne reviendrait pas. Sam révélera plus tard que Hot Coffee aura été pour son ami un véritable traumatisme. « Rockstar a toujours voulu donner l'image idyllique d'une grande famille unie, mais la vérité était plus complexe », jugera plus tard Foreman, qui comprit enfin pourquoi Donovan avait réagi si bizarrement lors de leur dernière entrevue : « Dans sa tête, il était déjà parti. »

En mars 2007, les actionnaires aussi décidèrent de mettre fin à la partie. Un groupe d'investisseurs disposant d'importants fonds spéculatifs votèrent le remplacement d'Eibeler et de la majorité de la direction de Take-Two lors du conseil d'administration. Selon certaines rumeurs, la compagnie n'allait pas tarder à se retrouver en vente, et les acheteurs potentiels commencèrent à peser le pour et le contre entre l'attractive franchise de Rockstar et les enquêtes et procès en cours sous l'impulsion de la SEC.

Rockstar annonça alors le retour de Gary Dale, l'ancien patron de BMG Interactive, comme directeur général. « Rockstar est une entreprise aux reins solides, déclara un porte-parole du studio. Plus de six cents personnes, artistes, développeurs et commerciaux y travaillent. Sam et Dan prennent la tête des opérations avec Gary Dale. Nous n'embauchons plus personne à la direction. »

DES FLEURS POUR JACK L'ÉVENTREUR

UNE JOURNÉE ensoleillée de février, à Las Vegas. L'industrie du jeu vidéo s'était donnée rendez-vous au luxueux hôtel-casino *Green Valley Ranch*. Le fluet Will Wright, créateur de la série PC la plus vendue de tous les temps (*Les Sims*), tirait sur sa cigarette. Cliff Bleszinski, tête pensante du jeu de tir à succès *Gears of War*, discutait avec des responsables de Microsoft. Quant à Phil Harrison, le gourou de la communauté PlayStation, il serrait des louches à la chaîne.

Tout ce beau monde participait au DICE (Design, Innovate, Communicate, Entertain) 2007, l'événement le plus VIP de l'année pour l'industrie. Moins agité que l'E3, ce sommet en petit comité permettait aux personnalités du secteur de se rencontrer et de faire une petite partie de poker si affinités. Le point d'orgue de l'événement était la remise des Interactive Achievement Awards, les Oscars du jeu vidéo. Cette année-là, la liste des nominés marquait de manière évidente la fin d'une époque.

Le mur qui séparait encore les joueurs du reste du monde était sur le point de s'écrouler. Depuis la sortie du premier *GTA*, les enfants et les baby-boomers étaient restés à l'écart de ce loisir, intimidés par la complexité des manettes de jeu et leur vingtaine de boutons. Un livre, une chanson, une émission de télé ou un film ne sollicitent jamais que les yeux et les oreilles. Face à un jeu vidéo, en revanche, les doigts jouent un rôle tout aussi important. La plupart des gens se retrouvaient donc comme manchots avec une manette entre les mains, dépourvus de la coordination œil-main nécessaire pour survivre aux mondes virtuels.

L'impact culturel et économique n'était pas négligeable. La fracture entre joueurs et manchots privait l'industrie de nombreux clients potentiels et avait causé un quiproquo sociopolitique jusqu'à Capitol Hill. Incapables de pratiquer les jeux vidéo, les politiciens et autres défenseurs de la morale se basaient avant tout sur des vidéos glanées sur Internet, souvent courtes et

racoleuses. *Regarder* un jeu vidéo n'est pas du tout la même chose que *jouer* à un jeu vidéo, de la même façon que regarder un film pornographique ne correspond pas à l'expérience d'une véritable relation sexuelle. Les jeux sont avant tout conçus pour être manipulés et expérimentés. Il était donc facile de détester les joueurs sans chercher à les comprendre.

Mais cette incompréhension réciproque appartenait peut-être enfin au passé. Nintendo avait lancé la Wii à la fin de l'année 2006, une nouvelle console dotée de manettes à détection de mouvement. Au lieu d'appuyer frénétiquement sur des combinaisons de touches dignes d'une équation à quatre inconnues, les gens pouvaient désormais jouer à *Wii Tennis* en tenant la télécommande Wii et en agitant le bras comme s'ils tenaient réellement une raquette.

Avec six millions d'unités vendues en quatre mois, la Wii devint rapidement le succès le plus foudroyant de l'histoire des consoles de jeu, des États-Unis au Royaume-Uni, remplaçant ainsi Nintendo à la tête du secteur. Sans l'affichage haute-définition ni les graphismes photoréalistes de ses concurrentes, la Wii dépassa en à peine six mois la PlayStation 3 de Sony et la Xbox 360 de Microsoft combinées.

Dans la même période, la série *Guitar Hero*, avec ses manettes en forme de guitare, élargit encore le public. Le jeu analogue *Rock Band* rapporta plus d'un milliard de dollars. Sans parler des jeux « occasionnels » sur Internet, Facebook ou iPhone. La marche des manchots semblait enfin à l'arrêt.

Le DICE marquait la fin des manchots, mais aussi celle de Doug Lowenstein, président de l'Entertainment Software Association et porte-parole de l'industrie au cours de son âge ingrat. En poste depuis 1994, l'année des audiences *Mortal Kombat*, il avait vaillamment défendu les siens face à Columbine et Hot Coffee. Il comptait à présent fonder une organisation dédiée au commerce équitable. Créateurs de jeux et journalistes se pressèrent dans l'auditorium pour écouter ses adieux aux airs de mise au point.

« Rien ne m'horripile plus que les éditeurs et développeurs qui font des jeux polémiques et se défilent lorsqu'il s'agit de défendre leurs choix créatifs. Vous voulez la liberté de création ? Vous voulez repousser les limites ? Je suis là pour vous défendre. Mais, bon sang, assumez et défendez vos choix ! » Dans la salle, le public sembla surpris. Lowenstein poursuivit : « Si vous voulez susciter des débats, très bien ! Mais, à ce moment-là, ne fuyez pas à la moindre question gênante. Faites face et défendez vos créations. »

Lowenstein ne visait pas seulement Rockstar. L'industrie du jeu se montrait frileuse lorsqu'il s'agissait de prendre part au débat médiatique. Et ne parlons même pas de s'engager politiquement. Lowenstein demanda à son auditoire combien de personnes avaient rejoint le Video Game Voters Network, un groupe d'activistes. Peu de mains se levèrent. Il s'exclama : « C'est pathétique ! Même si on est bons, et je pense que nous le sommes, on ne gagnera aucune guerre sans une armée. Cette armée, c'est vous. Le

problème, c'est que la plupart des personnes dans cette pièce sont juste trop feignantes pour s'engager. »

Pour terminer, il tacla la presse spécialisée, coupable selon lui d'offrir une large visibilité au plus célèbre des croisés contre les jeux vidéo : « Devinez dans quel média Jack Thompson est le plus souvent cité. Dans la presse jeux vidéo, bien sûr ! Cette presse légitime Jack Thompson. Et pendant ce temps nous sommes tous là à déplorer d'avoir ce type sur le dos. C'est insensé. »

Les joueurs pensaient connaître Thompson, mais, en réalité, ils ne savaient rien sur ce bon vieux Jack. Bon, d'accord, il s'essuyait les mains sur des serviettes brodées de petites croix chrétiennes et avait un magnet à l'effigie du président Bush sur son frigo, mais l'homme avait aussi sa face cachée. Non pas Jack l'Eventreur mais Jack le Duc.

Après des années passées à combattre le fléau de la *pop culture*, un phénomène inattendu se produisit : Thompson était devenu branché, pas au sens *cool*, mais au sens *au courant*. Obsédé par sa cause, il avait fini par développer des passions surprenantes en passant des heures devant la télé, les jeux vidéo ou à côté du poste de radio. Il fit notamment preuve d'un certain goût pour l'humour noir, ne ratant aucun épisode de la série *Da Ali G Show* (dans laquelle Sacha « Borat » Baron Cohen jouait un rappeur) et de la sitcom *Larry et son nombril*, dont il était capable de citer les répliques par cœur. Il gardait de plus une certaine affection pour Frank Zappa. « Zappa était un visionnaire, disait-il. Et j'adore son album *live* au Fillmore East. »

Au cours du printemps 2006, Thompson aurait parfaitement pu passer pour le personnage interprété par Jeff Bridges dans *The Big Lebowski* : short kaki et polo blanc, barbe digne d'un membre de ZZ Top, le tout dans un fauteuil inclinable à proximité d'un grand aquarium. Il ponctuait la plupart de ses phrases d'expressions comme « mec », « vieux » ou « mon gars ». Quand quelqu'un lui envoyait une bonne nouvelle par *e-mail*, il répondait « C'est trop cool !!! » en police rouge 36.

Mais, plus que la guerre culturelle, c'était son fils qui le gardait éternellement jeune. Johnny avait maintenant quatorze ans et jouait souvent au basket avec son père. En souvenir du bon vieux temps, il l'assistait toujours dans sa croisade. Peu après la sortie de *The Warriors*, Johnny se rendit rituellement dans un magasin *Best Buy* pour savoir si le caissier le laisserait acheter ce jeu classé M. À l'extérieur, bien sûr, papa filmait consciencieusement la transaction.

Comme de nombreux enfants de son âge, Johnny était devenu joueur lui aussi. Il supplia rapidement ses parents de lui offrir la console portable PSP de Sony et la console de salon Xbox. Un matin, tandis qu'il se rendait à un match de crosse avec son père, il demanda à ce dernier de ne pas trop s'approcher du terrain : « Papa, si ça ne te dérange pas, je préfère ne pas révéler que je suis ton fils ».

À l'évocation de cette anecdote, le visage de Thompson se figea et il baissa le regard. Son phrasé, souvent alerte, s'interrompit. La carapace se

fissurait. Pendant un instant, il n'était plus ce croisé anticulture impitoyable, mais simplement un père face à la réalité douce-amère de l'adolescence. Je lui demandai ce qu'il avait répondu à son fils. Il se redressa dans son fauteuil et plissa légèrement les yeux : « Je lui ai dit que j'étais désolé pour ce qu'il avait dû traverser, mais que je ne regrettais absolument aucun de mes actes. »

En réalité, l'affaire Hot Coffee avait rendu la guerre entre Thompson et les joueurs encore plus dure. Un groupe de joueurs collecta des fonds par le biais d'Internet pour envoyer à l'avocat un bouquet de fleurs en gage de réconciliation. Nonobstant, l'organisateur de la collecte qualifiait Thompson d'« exemple flagrant de l'hystérie antijeune qui règne au sein du gouvernement et des médias américains. »

La campagne appelée « Des fleurs pour Jack » rencontra un certain succès de par le monde. Thompson reçut le bouquet et l'envoya aussitôt à Take-Two, accompagné d'un mot pas vraiment doux : « À la mémoire de toutes les victimes de vos créations irresponsables et de leur vente à des enfants. »

Les deux camps n'en restèrent pas à une guerre des roses. Thompson redoublait d'efforts dans son combat contre *Bully*. Il inonda ainsi Internet avec une capture d'écran montrant une bagarre entre adolescents tirée du jeu. Ce dernier, assurait-il, « permettra aux ados de s'entraîner à maltraiter leurs camarades de classe ». À la surprise des joueurs, Thompson convainquit l'académie scolaire du comté de Miami-Dade (la quatrième plus importante du pays) de voter une résolution demandant à Take-Two de ne pas sortir *Bully* et aux parents de ne pas l'acheter. Cela, rappelons-le, alors que personne n'avait encore joué au jeu.

Thompson ne comptait pas s'arrêter là. En juin 2006, l'État de Louisiane adopta une loi, coécrite par ses soins, interdisant la vente de jeux violents aux mineurs. Au mois de septembre, il déposa une plainte à six cents millions de dollars contre Rockstar, Take-Two et Sony Corporation of America. Selon lui, *Grand Theft Auto : Vice City* avait inspiré un adolescent du nom de Cody Posy dans le meurtre de trois personnes chez le présentateur télé Sam Donaldson, en 2004.

À l'approche de la sortie de *Bully*, prévue pour le mois d'octobre, Thompson lança une pétition pour empêcher *Wal-Mart* et d'autres magasins de le vendre au prétexte que le jeu violait les lois relatives à l'ordre public de l'État de Floride. À cause de ce « coup de maître » comme le présenta le *Washington Post*, Take-Two se vit contraint de fournir une pré-version de *Bully* au juge afin de lui permettre de se prononcer sur l'hypothétique violation. Mais, contrairement à ce que Thompson avait espéré, une cour du comté de Miami-Dade rejeta sa demande après évaluation du jeu. Celui-ci reçut même le classement T de la part de l'ESRB, ce qui le rendait accessible aux plus de treize ans.

Thompson contre-attaqua, accusant le juge d'avoir fauté en laissant un

employé de Rockstar lui montrer le jeu de façon à éviter toutes ses scènes les plus violentes. Parallèlement, une vidéo de *Bully* fuita sur Internet dans laquelle on pouvait voir deux garçons s'embrasser. « Vous n'avez pas vu le jeu, dit Thompson au juge. Et d'ailleurs, qui vous dit que c'était bien le bon jeu ? » Il lui écrivit ensuite une lettre ouverte dans laquelle il l'accusait d'avoir « condamné d'innombrables enfants à des fractures du crâne, blessures oculaires par lance-pierres et passages à tabac à l'aide de battes de baseball. »

Take-Two tenta alors de faire déclarer Thompson coupable d'outrage à la Cour. L'avocat publia aussitôt une nouvelle lettre ouverte : « Vous voulez qu'on enlève les gants, c'est ça ? Vous voulez m'envoyer en prison ? Vous ne savez pas à quoi vous vous exposez. Vous êtes allés trop loin... »

Le 25 octobre à seize heures, Thompson s'assit dans une salle d'audience de Miami pour répondre d'outrage à la Cour. Un journaliste du site *Destructoid* enregistra la scène en caméra cachée et la posta sur Internet sous le titre *Jack* (écrit dans la même police de caractères que le logo *Bully*). Les joueurs savourèrent ces images comme le chant du cygne de Thompson, qui, dans son plus beau costume, avait fièrement accroché sur un tableau blanc la définition d'*outrage* qu'il avait pris soin d'imprimer, avant de se voir sévèrement réprimandé par le juge. Ce dernier annonça finalement la déposition d'une plainte contre Thompson auprès du barreau de Floride. Le début de la fin.

La perspective d'une radiation poussa Thompson dans ses derniers retranchements. Il écrivit une énième lettre ouverte au juge : « Ce jeu que vous avez mis entre les mains... des enfants. Vous vous fichez des conséquences, car, contrairement à moi, vous n'avez pas d'enfant au collège ». Thompson ne voulait rien savoir et menaça de poursuivre Take-Two pour empêcher la sortie de *Manhunt 2* et du prochain *GTA*. Les dirigeants de l'éditeur l'invitèrent alors à New York pour régler la situation.

Thompson se rendit dans la Grosse Pomme et un rendez-vous fut fixé avec un assistant du nouveau PDG de Take-Two, Strauss Zelnick, lors d'une « rencontre confidentielle à Central Park » comme la décrira plus tard l'avocat. Thompson mit l'intermédiaire en demeure : « Je suis venu vous demander de ne plus vendre *Grand Theft Auto* ni aucun autre jeu classé M aux enfants. Si vous acceptez et passez des accords avec vos revendeurs en ce sens, je convoquerai les médias pour leur dire que Take-Two est l'entreprise la plus responsable que je connaisse. »

Le représentant de Take-Two ne l'entendit pas de cette oreille : « Nous sommes en guerre contre vous, monsieur Thompson, et nous ferons tout ce qui est en notre pouvoir pour nous débarrasser de vous. » Au mois de mars 2007, Take-Two saisit la Cour fédérale du district sud de Floride. « Thompson a de trop nombreuses fois menacé Take-Two et les revendeurs de jeux vidéo d'actions en justice, souvent infondées, de façon abusive et proche du harcèlement » affirmait la plainte.

Thompson avait passé des années à se battre contre *GTA* pour finalement se retrouver au pied du mur. Toutes ses tentatives d'interdire les jeux violents avaient fait long feu, y compris sa loi pour l'État de Louisiane déclarée *in fine* anticonstitutionnelle. Accusé d'outrage à la Cour et menacé de radiation, il risquait également de perdre énormément d'argent, faute d'accord avec Take-Two. « J'ai réfléchi à la situation et je me suis rendu compte que ça ne marcherait pas comme je l'avais espéré », se rappellera-t-il plus tard, « j'ai donc accepté de m'entendre avec eux. »

Dans le cadre d'un accord conclu le 17 avril 2007, Thompson s'engagea à ne plus poursuivre ni menacer de poursuivre Take-Two. Il lui fut également interdit de s'adresser aux employés de la société comme à ses avocats. Sa guerre contre Rockstar était sur le point de s'achever. Fin du niveau, et fin de partie.

Il était onze heures du matin chez Rockstar, mais, pour Will Rompf, ce n'était que le début des prolongations de la nuit blanche qu'il venait de passer. Soldat dévoué et responsable de l'assurance qualité, le plus fidèle serviteur de Sam débutait une nouvelle journée d'au moins seize heures à tester *Manhunt 2*, suite du thriller ultraviolent paru en 2003. Au programme : décapitations et autres coups vicieux dans les parties.

Même pour Rompf, l'excitation des débuts avait laissé la place à un certain malaise, et ce peu après le départ de Jamie King. Ce dernier avait été un ange gardien précieux pour Rompf, l'encourageant souvent à rentrer chez lui au terme d'une longue journée de travail. « Les choses ont bien changé depuis que Jamie est parti, se rappelait-il.

Rompf avait fini par passer plus de temps au bureau que partout ailleurs, et s'était logiquement éloigné de sa famille, de ses amis et de sa compagne. Il pratiquait l'automédication pour survivre. Au-delà de minuit, de violentes migraines l'assaillaient devant son écran. Il prenait alors jusqu'à quatre fois la dose normale d'antalgiques pour tenir le coup. De retour chez lui aux alentours de neuf heures du matin, il descendait une rasade de bourbon pour s'endormir et repartait deux heures plus tard avec l'aide d'amphétamines.

En bonne petite fourmi ouvrière, Rompf se consacrait entièrement à son travail et à son employeur jusque dans ses heures les plus difficiles. À la plus grande consternation de ses proches, il s'était même transformé en support publicitaire vivant en se tatouant le logo Rockstar sur le poignet. Malgré tout, son corps comme son esprit étaient en train de perdre pied.

Ce matin-là, tandis qu'il se frayait un chemin à coups de machette dans *Manhunt 2*, il commença à s'assoupir. Au même instant, un collègue qu'il n'aimait pas outre mesure se pencha pour regarder l'écran par-dessus son épaule. « Putain, mec, dégage ta tête de là, ordonna Rompf. Je suis stressé, fatigué et je travaille sans arrêt. »

— Sans blague, répliqua son collègue.

— Putain, dégage, mec, répéta-t-il, se saisissant d'un crayon, ou je te jure

que je te plante. »

Pour un ancien défenseur de la cause tibétaine qui avait rencontré le Dalai-lama en personne, ces paroles semblaient irréelles. Mais Rompf était à bout de nerfs. Dans le reflet de son écran, il vit son collègue s'approcher un peu plus. Il brandit son crayon et se retourna pour l'effrayer, puis réalisa à quel point il avait mal évalué la distance en entendant le gêneur hurler, la mine finement taillée enfoncée dans sa main. « Will vient de me poignarder ! » gémit le type, avant de partir pour l'hôpital. Bien que surpris, Will ne se leva pas de sa chaise et termina tranquillement sa partie.

Le grand pétage de plombs menaçait tout le monde. Démissions et psychodrames devinrent le quotidien du studio. Il y avait eu l'exode de Brant, Eibeler, Foreman, King et Donovan. La grogne des actionnaires. L'enquête de la Commission fédérale. Les poursuites contre Hot Coffee. Les jeux souffraient également de la situation. Malgré ses qualités, *Bully* ne rencontra pas un grand succès commercial, pas plus que l'adaptation des *Guerriers de la nuit*.

Même la poule aux œufs d'or *GTA* montrait des signes d'essoufflement. *GTA : Vice City Stories*, épisode hors série sorti sur PSP en octobre puis adapté sur PS2 en mars, devint le jeu le moins vendu dans l'histoire de la franchise. Aux États-Unis, *Manhunt 2* reçut un classement *Adults only* de la part de l'ESRB. Au Royaume-Uni, il sera carrément interdit à la vente. Rockstar accepta de procéder à des modifications pour obtenir un classement M, mais les ventes ne décollèrent pas pour autant. Pour le RP Zuniga, Rockstar avait en quelque sorte connu son propre 11 Septembre avec Hot Coffee : « Ce truc a tiré le studio vers le bas. Rockstar était devenu le cancre de l'industrie, et il allait s'en prendre plein la gueule ».

Ancien producteur chez Rockstar, Jeff Williams lança un blog intitulé *La Vie en temps de guerre*, sur lequel il exposait les coulisses de la compagnie. Williams rappela que plusieurs personnes, lui compris, étaient au courant de la présence de Hot Coffee sur la version commerciale de *San Andreas*. Il critiqua également les conditions de travail : « Chez Rockstar, tous les projets finissent par tourner au merdier le plus total. La faute à une organisation chaotique et totalement inadaptée, mais aussi à quelques personnes qui se prennent pour des flèches alors qu'elles n'y connaissent strictement rien en jeux vidéo ni en marketing... Chez Rockstar, l'arrogance atteignait son paroxysme. »

Cela étant, de nombreuses personnes travaillaient encore chez Rockstar et avaient certainement un point de vue différent sur la question. Il y avait des départs, mais aussi des employés satisfaits de leur sort et en mesure de gérer les crises. Au fond, Rockstar n'était peut-être guère différente des autres entreprises ayant un minimum d'ambition et donc un certain culte de l'effort. Mais la culture du secret était telle au sein du studio que les témoignages qui fuyaient sur Internet attirèrent l'attention de la presse spécialisée. Plus les anciens employés se répandaient en confidences sur le

Web, plus les analystes se montraient prêts à cracher leur venin avec eux. « Ce que ces gens ont créé est insultant et inapproprié, estima James Steyer, fondateur et PDG de l'organisme d'évaluation indépendant Common Sense Media. « Pour tout dire, je ne suis pas surpris que leur PDG et leur conseil d'administration aient commis des fraudes. Heureusement, quelques brebis égarées sont revenues du bon côté pour nous prévenir. » Tom Gardner, PDG du cabinet de conseil financier Motley Fool, résuma les choses en ces termes : « Actions surévaluées, pornographie, fraudes fiscales et erreurs de management. Au mieux, c'est de l'incompétence. Au pire, de la malhonnêteté. »

Rockstar s'en prenait effectivement plein la tête, mais le plus dur à encaisser fut sans doute la mort de Jeremy Blake, créateur historique de son fameux logo. Le 10 juillet, Blake était rentré chez lui et avait trouvé sa petite amie, la conceptrice de jeux Theresa Duncan, morte d'une overdose de médicaments ou d'alcool. Une semaine plus tard, il quitta les bureaux de Rockstar et prit le métro jusqu'à Rockaway Beach, dans le Queens, où il fut aperçu vivant pour la dernière fois marchant nu dans l'eau. Son corps refit surface près de la rive de Sea Girt, dans le New Jersey. Quelques semaines plus tard, un second suicide enfonça Rockstar dans la déprime. Comment un employé de longue date apprécié de tous et plus particulièrement de sa famille avait-il pu mettre fin à ses jours ? Afin de chasser les ondes négatives, la compagnie engagea une lithothérapeute. Celle-ci arpenta les bureaux en balançant un cristal au bout d'une ficelle à la manière d'un pendule. Elle appliqua ce traitement à chaque table, ordinateur, manette Xbox 360 et furniture. Soudain, elle s'arrêta au-dessus d'un bureau inoccupé, en raison d'« énergies très puissantes ». La publication de cette cocasse péripétie dans le *Wall Street Journal* était un message sans équivoque pour ceux qui s'inquiétaient de l'avenir de Rockstar : une nouvelle ère avait commencé.

Pour marquer le coup, le studio célébra le trente-sixième anniversaire de Sam dans un bar branché du centre-ville. Des strip-teaseuses venues de Belgique portant nattes longues et tenues de cow-girl vidaient les bouteilles d'alcool directement dans la gorge des employés. Dans l'arrière-cour, des combats de sumo gonflables étaient organisés.

Mais les choses sérieuses se passaient à l'intérieur, pour l'inévitable concours de boulettes de fromage. Comme le voulait la tradition, les pochettes en papier étaient stratégiquement placées. Les employés mettaient la main à la poche pour parier quelques billets. Tout cela évoquait le bon vieux temps, mais pas forcément celui du studio. Suite aux départs des autres cofondateurs, les frères Houser se retrouvaient entre eux, comme à l'époque de leur adolescence londonienne. Sam et Dan devaient maintenant montrer qu'ils savaient se relever en faisant ce qu'ils faisaient le mieux : des jeux extraordinaires. La recette était simple : puiser dans leur imagination pour créer un nouvel univers.

Sam, t-shirt noir, et Dan, dégarni et bien portant dans sa tenue blanche, prirent la place du roi. Les autres Rockstars s'installèrent autour de la table. Les candidats se retenaient de vomir dans leurs assiettes. Sam sourit dans sa barbe en entendant son frère hurler dans son mégaphone pour les concurrents de la manche suivante : « Boulette n° quatorze ! », annonça Dan avec son accent anglais. Une minute, une boulette ! C'est simple ! Vous pouvez le faire ! Allez ! »

NEW YORK CITY

LA SOIRÉE était bien avancée à Brighton Beach, le quartier russe près de Coney Island, à Brooklyn. Dans une boîte de nuit aux couleurs flashy, de jeunes gens défilaient au micro du karaoké, descendant les vodkas les unes après les autres en picorant dans leurs assiettes de caviar. Non loin de leur table, des types à l'air louche semblaient discuter d'affaires pas nettes. Le garde du corps qui escortait le groupe annonça qu'en cas de fusillade il ne pourrait sauver qu'une seule personne. Ils devaient donc choisir laquelle.

Ces jeunes gens n'étaient pas des gangsters, mais les graphistes et programmeurs venus d'Écosse pour le jeu Rockstar le plus ambitieux à ce jour : *Grand Theft Auto IV*. Un policier avait été engagé pour assurer leur protection dans les rues les plus dangereuses de la ville. Les précédents jeux *GTA* avait recréé des époques passées et l'ambiance des films de gangsters. Cette version serait légèrement différente. Le gang de Rockstar avait jeté son dévolu sur sa propre ville : New York, de nos jours.

Dans *GTA* et *GTA III*, *Liberty City* était déjà basée sur la Grosse Pomme, mais Rockstar n'avait alors ni la technologie ni l'expérience nécessaires à la reconstitution de la ville dans toute sa folie et sa beauté. Le temps était venu. « Si les jeux vidéo sont vraiment en mesure de passer à la vitesse supérieure, nous n'allons pas nous contenter d'un pastiche, déclara Dan. « Nous allons reproduire fidèlement cette ville... Si on ne peut pas le faire aujourd'hui avec New York, alors quand ? »

Avec leurs nouveaux processeurs surpuissants et leur affichage haute-définition, les consoles de nouvelle génération (PlayStation 3 et Xbox 360) permettaient de créer des univers plus détaillés que jamais. Dan comparait cette avancée technologique au passage de la 2D à la 3D. Sauf que, cette fois, le progrès concernait la résolution. Rockstar fit l'acquisition d'un nouveau moteur graphique conçu par deux étudiants en zoologie d'Oxford. Appelé Euphoria, le logiciel combinait intelligence artificielle et biomécanique en se

basant sur les comportements animaux et humains. Les personnages de jeu pouvaient ainsi être dessinés et animés à partir de squelettes anatomiquement réalistes, puis prendre en compte leurs propriétés musculaires et le fonctionnement de leur système nerveux. Quand Sam assista à une démonstration du moteur, son sang ne fit qu'un tour. « Mon rêve... devient réalité ! s'émerveilla-t-il. Tout est là, on peut tout faire ! »

Ce surplus de réalisme allait donner vie au moindre élément, de la conduite des véhicules aux vagues balayant les plages. Le moteur physique, particulièrement élaboré, rendrait les réactions plus crédibles, comme celles des piétons projetés dans les airs par une voiture lancée à toute vitesse. La fluidité des animations permettrait des cadrages toujours plus cinématographiques, mettant l'accent sur des visages plus expressifs que jamais. Si un gangster recevait un appel indésirable, ses yeux se lèveraient au ciel en signe de frustration. Ombres et lumières de Liberty City changeraient en fonction de la météo, des publicités géantes faites de néons illuminant la nuit aux couchers de soleil orangés sur la ligne d'horizon.

Ces innovations se devaient d'être plus que de la poudre aux yeux. La conception des missions et la narration allaient également profiter de ce nouveau moteur. Dan imagina l'histoire de Niko Bellic, émigré serbe arrivant à Liberty City après la guerre des Balkans, au cours de laquelle il a perdu ses plus proches amis. Comme de nombreux immigrants, Bellic s'apercevra vite que le « rêve américain » tient en fait davantage du cauchemar. Il retrouve sur place Roman, son cousin ivrogne et grande gueule qui dirige une petite affaire de taxis et accumule les dettes de jeu. Comme dans les autres *GTA*, les premiers larcins débloquent une série de missions au service de gangsters et autres marginaux, chacun avec ses propres motivations. Au cours de ses pérégrinations, la loyauté de Bellic sera mise à rude épreuve par sa soif d'argent et de vengeance.

Sam et Dan, eux-mêmes immigrants, plongèrent corps et âme dans l'histoire de Niko. Au cinéma (et désormais dans les jeux vidéo), la figure du parrain et de sa famille mafieuse était déjà très répandue. Les frères Houser trouvèrent ainsi l'idée d'un personnage d'Europe de l'Est d'autant plus intéressante. « Dans un sens, c'est un innocent, se rappelait Dan. Mais, d'un autre côté, il a connu les horreurs de la guerre, qu'il porte sur ses épaules. L'histoire de son arrivée aux États-Unis, à notre époque, nous semblait proprement fascinante. » Sam ajouta : « Ces types débarquent de leur bateau avec quelque chose à prouver. Ils ne plaisantent pas et n'ont peur de rien. »

Pour immerger les joueurs dans la nouvelle vie de Bellic, Sam décida de mettre le paquet sur le niveau de détail de sa New York fictive. Sa folle ambition ne visait pas seulement à réaliser le film de gangsters dont il avait toujours rêvé, mais à restituer l'esprit et l'âme de la Grosse Pomme dans un jeu. « Qu'est-ce qui fait New York, au fond ? » se demandait Dan.

Pour trouver la réponse, les programmeurs et graphistes de Rockstar North débarquèrent, appareils photo et calepins à la main. Nous touchions là

à l'ironie suprême de *GTA* : ces peintures si authentiques et influentes de l'Amérique étaient réalisées par une bande de touristes écossais. Ils étaient plus de cinquante à parcourir les rues, prenant des milliers de photos de gens ou de lieux pour capter leurs vibrations. Chaque semaine, Sam les retrouvait à Brighton Beach.

Les blancs-becs d'Édimbourg écumèrent les karaokés et les boîtes de nuit, les restaurants et les friperies. Ils poussèrent leurs recherches jusqu'aux toilettes publiques de Brighton Beach, observant de vieux Russes raser leurs aisselles au-dessus des lavabos. Régulièrement, ils se faisaient menacer par les passants qu'ils prenaient en photo. À Harlem, un homme les somma de ranger leurs appareils, sous peine d'ouvrir le feu.

Aucun détail n'était superflu. Les développeurs installèrent des écrans plasma dans leurs bureaux d'Édimbourg, qui diffusèrent un flot ininterrompu d'images de New York. Ils étudièrent de nombreux livres sur la ville, son architecture et ses égouts. Ils consultèrent les recensements détaillés de chaque quartier pour en retranscrire la mixité sociale le plus fidèlement possible. Ils interrogèrent la très officielle Commission de Taxi et Limousine de New York afin de connaître la proportion précise de taxis sur l'ensemble des véhicules circulant à NYC.

Dans le même ordre d'idées, ils installèrent une caméra orientée vers le ciel puis en visionnèrent les enregistrements en vitesse accélérée afin d'évaluer les changements météorologiques sur plusieurs jours. Pendant des heures, ils regardèrent les vidéos des caméras de surveillance en se concentrant sur le trafic routier pour retranscrire correctement les mouvements des taxis et autres voitures. Ils épluchèrent enfin les statistiques des concessionnaires automobiles pour placer dans les rues les modèles appropriés. Quant aux ingénieurs audio, ils passèrent des heures sur le moindre bruitage, comme le son des pièces de monnaie s'entrechoquant dans la poche d'un passant.

Cent cinquante graphistes et programmeurs travaillaient de concert pour donner vie à *GTA IV*. En six mois, ils réalisèrent la carte détaillée de Liberty City. L'action se déroulerait dans cinq quartiers basés sur ceux de New York, d'Algonquin (Manhattan) à Broker (Brooklyn). Chaque secteur reconstituerait minutieusement les caractéristiques de la vraie ville : l'iconique statue de l'Hilarité [qui selon certains observateurs arborerait le visage d'Hillary Clinton, adversaire historique de la série – N.D.T], les lumières colorées façon Times Square de Star Junction, le pont de Brooklyn/Broker, l'aéroport international Francis dans le Dukes reprenant l'emplacement de l'aéroport JFK du Queens... Rockstar soutenait que sa ville virtuelle était une déformation de la réalité, mais, à dire vrai, *GTA IV* était la lettre d'amour la plus enflammée jamais adressée à New York.

L'histoire et la carte de la ville établies, les graphistes se mirent au travail pour créer les personnages : Bellic, son front large, son nez tordu et son vieux blouson venu tout droit de Serbie ; Michelle, femme aux origines

floues portant un caban à la mode, qui sera la première amie de Niko ; Little Jacob, contrebandier jamaïcain avec dreadlocks et drogues dures ; Tray « Playboy X » Stewart, criminel prétentieux aux fringues voyantes... Pour rendre les déambulations dans Liberty City toujours plus surprenantes et bigarrées, l'équipe créa également une très grande variété de passants, des toxicomanes aux cougars, en passant par les métrosexuels et les vendeurs de hot-dogs. De leurs répliques à leur apparence, le moindre détail devait sonner juste. Plusieurs stylistes new-yorkais furent même engagés pour concevoir leurs tenues virtuelles.

Dan et son équipe planchaient sur la narration du jeu, au travers des cinématiques et des missions. *GTA IV* restait essentiellement un jeu de tir et de conduite, mais ses missions étaient conçues pour permettre au joueur d'explorer le moindre recoin de Liberty City. Par exemple, poursuivre un ennemi pouvait obliger le joueur à monter toute une série d'échelles jusqu'au sommet d'un chantier, avant de sauter d'un toit à l'autre sur fond de soleil couchant. Dans une autre mission, le joueur se retrouvait contraint d'éliminer plusieurs trafiquants russes sur les docks, avant de prendre leur chef en chasse en hors-bord pour une folle course-poursuite sur les canaux de la ville. Au cours de sa progression, le joueur devrait parfois prendre des décisions difficiles (conclure un accord ou assouvir sa vengeance ?) qui aurait ensuite des conséquences sur le déroulement du jeu. Si vous posiez un lapin à Roman alors que vous deviez passer la soirée ensemble au bowling, son respect envers vous s'en trouvait affecté.

Entre deux séquences d'action explosives, le joueur pouvait s'adonner à diverses activités du quotidien. *San Andreas* avait introduit des éléments de jeu de rôle à la formule de base. *GTA IV*, pour sa part, rendait son monde encore plus riche en développant les décors d'intérieur. Il était désormais possible de se rendre dans un cabaret pour assister à un numéro de jonglage et écouter un crooner, ou de retrouver une amie au bowling pour aligner les strikes dans un mini jeu dédié. Comme l'avait expérimenté *Bully* avant lui, *GTA IV* reposait sur des scènes de la vie de tous les jours, banales mais touchantes. Le joueur pouvait ainsi tranquillement faire le tour de la ville en métro à la tombée de la nuit, ou emmener sa voiture volée au lavage automatique pour admirer depuis là place du conducteur l'écume mousseuse recouvrir le véhicule.

Les fonctionnalités en ligne des nouvelles consoles étaient également l'occasion pour Rockstar d'étendre son monde virtuel. Le générique du jeu de base ne signifiait plus la fin de celui-ci. Microsoft déboursa ainsi la coquette somme de cinquante millions de dollars pour s'offrir l'exclusivité (temporaire) de deux extensions sur Xbox 360. *GTA IV* proposait de plus un mode multijoueur en ligne.

Auparavant, les joueurs de *GTA* couraient d'une cabine téléphonique à l'autre et surveillaient leur courrier. Dans *GTA IV*, plus en phase avec son

époque, le protagoniste disposait d'un téléphone portable pour appeler et envoyer des textos aux parrains du crime ou à ses conquêtes potentielles. Le joueur pouvait même se rendre dans les cybercafés de Liberty City pour se connecter à Internet et accéder à des centaines de faux sites Web comme *craplist.com* (petites annonces parfois coquines) ou le réseau social *friendswithoutfaces.com*. Mais le meilleur restait sans doute la télévision présente dans l'appartement de Bellic, dont le joueur pouvait regarder trois chaînes de programmes (du documentaire « L'Histoire de Liberty City » à des spectacles de stand-up par les humoristes anglo-saxons Ricky Gervais et Katt Williams, ici présents dans leurs versions pixélisées).

L'ampleur du projet semblait ne connaître aucune limite. Le budget approcha les cent millions de dollars, ce qui faisait de ce jeu le plus cher de l'histoire, et le développement s'étendit sur plus de trois ans. L'aire de jeu atteignit quatre fois la taille de celle de *GTA III*, comprenant un second État inspiré du New Jersey, une soixantaine de quartiers et quarante-quatre kilomètres carrés de bois environnants. Dix-huit stations de radio étaient accessibles, de Tuff Gong pour le reggae à Vladivostok FM pour l'eurodance russe, avec un total de deux cent dix-huit chansons en version originale. Rockstar s'offrit même les services d'un détective privé pour mettre la main sur les droits de *Walk the Night* des Skatt Brothers (1979).

Le studio recruta John Montone, présentateur des infos à la radio new-yorkaise pour enregistrer les bulletins de la station analogue dans le jeu, ainsi que des personnalités comme Iggy Pop, Juliette Lewis et Karl Lagerfeld pour jouer les animateurs de choc. En l'honneur de son père, Sam mit un point d'honneur à rendre justice également au jazz. Walter Houser suggéra ainsi des morceaux de Miles Davis, John Coltrane et Charlie Parker. Roy Haynes, légende du jazz de quatre-vingt-trois ans apprit sa présence dans *GTA IV* s'en réjouit : « Ces jeunes vont peut-être s'intéresser à ma musique en dehors du jeu et ça, c'est vraiment *cool* ». Sam et Dan inclurent même un morceau de saxophone interprété par leur père.

Le casting vocal s'éleva à huit cent soixante et un comédiens chargés de doubler les gangsters, passants et serveuses de Liberty City. Au total, plus de quatre-vingt mille lignes de dialogues furent enregistrées dans plusieurs langues, dont le chinois, l'espagnol et le russe. Et pour répondre à la question fondamentale : oui, il y avait aussi des prostituées, avec fellations haute-définition suggérées dans l'ombre des ruelles. Mais aucune scène coupée à l'horizon.

Pour *GTA IV*, Rockstar modifia son contrat de licence de l'utilisateur final afin d'interdire toute ingénierie à rebours ou violation de copyright. Jeronimo Barrera, employé de longue date du studio, déclara à MTV : « Existe-t-il un risque de découvrir un nouveau Hot Coffee ? Absolument aucun. »

Une ville grisâtre. Vue aérienne. Une voiture file à travers Édimbourg.

Sam venait superviser le développement de *GTA IV*. Une décennie s'était écoulée depuis le premier *GTA*. Bien des choses avaient changé. Comparé aux geeks de Dundee qui travaillaient autant au *pub* que dans les bureaux de DMA, Rockstar North était un studio relativement professionnel. Sam s'arrêta près d'un bâtiment moderne. L'accueil arborait simplement le logo R* et des agents de sécurité surveillaient l'entrée. À l'étage, des dizaines de programmeurs s'affairaient dans une ambiance studieuse, sporadiquement interrompue pour quelques parties sur les bornes d'arcade *Super Off Road* et *Super Street Fighter II Turbo*.

Dans leurs box, trois équipes de testeurs assurance qualité rejouaient inlassablement les mêmes missions, traquant incohérences, failles et bugs de programmation. Contrairement à de nombreux jeux, *GTA* ne permettait pas de choisir un niveau de difficulté. Les testeurs parcouraient donc l'intégralité du jeu, encore et encore, jusqu'à ce que les défis atteignent le parfait équilibre : le joueur moyen devait être en mesure de terminer une mission en moins de trois essais. Trop de voitures dans une course-poursuite ? Il suffit de les supprimer. Une distance trop importante à sauter entre deux bâtiments ? Réduisons-la.

Pour tester le jeu, Sam avait son petit rituel : s'y immerger comme l'aurait fait n'importe quel joueur venant de l'acheter. Il s'assit devant l'écran, saisit une manette et commença à faire marcher Niko dans les rues de Liberty City. Il passa devant les boutiques situées sous les voies de chemin de fer, puis devant de grands immeubles décrépis. Les taxis jaunes circulaient sur la chaussée. Des pages de vieux journaux s'envolaient sous l'effet de la brise. Les vendeurs de hot-dogs servaient leurs clients.

Sam pouvait sentir le parfum de la réalité. Ce monde virtuel annihilait toute incrédulité, au-delà de ses rêves les plus fous. Ça y était enfin. Sam tenta de griller le conducteur d'une voiture, mais l'homme ne se laissa pas faire, se lançant même à sa poursuite en proférant moult menaces. Sam s'arrêta dans sa course. « Je ne vais pas m'enfuir, pensa-t-il. Si tu veux te battre, tu vas être servi. »

Sam se tenait là, prêt à tabasser le gars, quand soudain, bam ! Une voiture déboula et projeta le pauvre bougre dans les airs comme une vulgaire poupée de chiffons. La scène n'avait pas été prévue par les scénaristes. Il ne s'agissait que d'un événement aléatoire provoqué par l'intelligence artificielle du moteur de jeu. Ce monde vivant dont Sam avait longtemps rêvé prenait vie devant ses yeux. « C'était l'idéal que nous avions toujours cherché à atteindre pour *GTA*, remarquera-t-il plus tard, mais jusqu'à présent, ce n'était tout simplement pas faisable. »

Sam monta finalement dans la voiture de la victime et s'élança en direction du Steinway Beer Garden, un *pub* dans lequel Niko pouvait descendre quelques pintes et, comme le disait la pub, « regarder de vieux gras du bide complètement bourrés lancer des instruments tranchants à travers une salle bondée ». Dans la réalité, Sam jouait très mal aux fléchettes,

mais le mini jeu présent dans *GTA IV* était son préféré. Et au moins il avait une chance de gagner.

Sam s'avança sur la terrasse bucolique du Steinway et passa sous son arche orange. Il arriva dans un charmant patio à ciel ouvert, marchant le long d'arbres aux feuilles rougies par l'automne. Les buveurs de bière discutaient autour de tables blanches, sous des parasols aux couleurs de l'Amérique reliés par des cordes de fanions en plastique. Sam poussa la porte principale du *pub* et entendit un air de luth. À droite, le serveur lavait des verres derrière son bar. À gauche, un client utilisait le téléphone public accroché au mur teinté de vert. Non loin du bar, il aperçut la cible rouge, noire, verte et blanche. C'était l'heure de jouer.

Il visa à l'aide de son pouce posé sur le stick analogique gauche, puis appuya vite sur une touche pour lancer sa fléchette. La pointe s'enfonça dans la cible, émettant un son sec sur fond de musique traditionnelle irlandaise. À chaque fléchette, Sam sentait une partie de lui-même se dématérialiser. Ses cellules laissaient place aux pixels et l'électricité se substituait à son sang. Bientôt, il ne fut plus Sam, mais Niko.

Sam avait toujours eu des liens spéciaux avec les protagonistes de ses jeux, mais des obstacles subsistaient souvent à son immersion : les vues aériennes de *GTA* et *GTA2*, le héros silencieux de *GTA III*, la voix de Ray Liotta dans *Vice City*.. Mais, cette fois-ci, la technologie et la conception de *GTA IV* convergèrent vers une sorte de magie. « Pour moi, Niko est une vraie personne à présent », pensa Sam.

L'attachement que l'on pouvait ressentir pour le héros du jeu déteignait sur ses relations avec les autres personnages. Rendez un service à quelqu'un et il vous offrira une virée en hélicoptère. Gagnez la confiance d'un autre et il vous présentera une relation influente. L'une des scènes qui touchaient le plus Sam était celle au cours de laquelle Niko devait sauver Roman d'une quinzaine d'Albanais enragés. Tandis que Sam écartait les membres du gang un à un en écoutant Roman appeler à l'aide, il se sentit ébranlé par des émotions bien réelles. « Ressentir des sentiments pour ce qui n'est au fond qu'un tas de polygones est un concept surprenant et... puissant », dira-t-il plus tard.

Sam prit conscience de cette puissance le matin de son retour à New York, alors qu'il traversait le pont de Brooklyn en voiture. Au loin, les gratte-ciel émergeaient du port de South Street, où avait vécu sa Communauté quelques années plus tôt. Ils étaient venus aux États-Unis vivre leurs rêves, faire les jeux auxquels ils voulaient jouer, des jeux à destination d'une nouvelle génération. Ils s'étaient battus pour ça, des rues de SoHo aux salles d'audience de Capitol Hill. Ils furent acclamés puis traînés dans la boue, récompensés puis mis à l'amende, et avaient survécu aux meurtres, aux mariages, aux suicides et aux naissances. Ils avaient même vu les plus grandes tours de cette ville s'écrouler sur elles-mêmes.

Et cette ville, justement, était toujours debout. New York. L'endroit dont il

rêvait dans sa chambre d'adolescent, à l'époque où il écoutait Slayer. Cet endroit dont il était devenu le maître, à sa façon. Décryptée, répliquée et simulée, cette merveilleuse cité tenait désormais sur un disque de jeu accessible à tous [bien que déconseillé aux moins de dix-huit ans, ne l'oublions pas – NDT]. Il avait passé des semaines à Édimbourg, plongé dans les rues de Liberty City. De retour à New York, il eut alors cette révélation : « Comment se fait-il que je ne sois pas dépaysé ? » L'évidence le frappa. Il ne remarquait aucune différence, car son monde virtuel était devenu aussi vivant que le vrai. « Je n'avais pas du tout l'impression d'être parti, réalisa-t-il. Pendant tout ce temps, j'étais là. »

La crise des subprimes amorcée en 2007 ne toucha pas immédiatement le pouvoir d'achat des joueurs. Dès sa sortie le 29 avril 2008, *GTA IV* entra dans le *Livre Guinness des records* comme meilleur démarrage commercial pour un produit culturel, dépassant n'importe quel jeu, film ou disque.

Pour son premier jour d'exploitation, le jeu rapporta la bagatelle de 310 millions de dollars, éclipsant ainsi le film *Spider-Man 3* et le livre *Harry Potter et les Reliques de la mort*. Même Batman ne put soutenir la comparaison : quand le *Dark Knight* de Christopher Nolan vendait un ticket de cinéma, il se vendait cinq exemplaires de *GTA IV*. Au bout d'une semaine, six millions d'exemplaires avaient trouvé preneur, rapportant un demi-milliard de dollars à Take-Two. Electronic Arts lança alors une OPA hostile sur l'éditeur pour l'acquérir à hauteur de deux milliards de dollars, en vain.

D'après le site *MetaCritic* (qui recense les notes attribuées aux jeux pour en faire une moyenne), *GTA IV* était le plus grand succès critique de l'histoire. *GameSpot* le qualifia de « meilleur épisode de la série ». *Game Informer* estima qu'il « bouleversa[ait] totalement le paysage vidéo-ludique ». *GameSpy* allait plus loin : « Un classique instantané, qui ne ressemble à rien de ce que nous connaissions jusqu'alors. Comme pour les chefs-d'œuvre du cinéma ou de la littérature, vous voudrez connaître la suite de l'histoire après la fin, en espérant que ses personnages puissent enfin réaliser leur rêve américain. » Sans surprise, le jeu récolta la plupart des récompenses attribuées par l'industrie et les médias.

Par le passé, chaque jeu *GTA* avait entraîné de nombreuses polémiques derrière lui, mais *GTA IV* changeait la donne (à l'exception de la Chicago Transit Authority, qui retira les pubs du jeu de ses bus par peur d'incitation à la violence). La presse grand public se concentrait à présent sur le jeu lui-même. Pour le *Sunday Times* de Londres, *GTA IV* représentait le « futur du divertissement » et « l'apogée de la création britannique ».

« La vraie vedette du jeu, c'est la ville, écrivit Seth Schiesel dans le *New York Times*. Ça ressemble à New York, ça sonne comme New York, ça a l'odeur de New York... Liberty City a été créée avec tant de soin que l'on peut presque ressentir les vibrations de New York. » Un blogueur du magazine *New York* posta : « Nous allons enfin pouvoir faire toutes ces

choses réprimées par nos bonnes manières et règles de vie en société. Comme donner un coup de boule au vendeur de rue qui nous a fait rater le bus de six heures du matin, ou débarquer dans le salon de notre connard de voisin avec un tank et le son *surround* qui va bien. »

Tout le monde ne partageait pas cet enthousiasme primesautier. À Dundee, certains créateurs historiques de *GTA* regrettaient notamment l'humour des débuts. « *GTA IV* est tellement austère » se lamentait Gary Penn. « Cette série se prend trop au sérieux » jugeait Brian Baglow. Dans le *Wall Street Journal*, le lauréat du Prix Pulitzer Junot Diaz confia son admiration de longue date pour la saga, tout en expliquant en quoi, selon lui, *GTA IV* était un échec artistique : « L'art véritable fait tomber les barrières et vous donne un regard plus éclairé sur le monde. L'art véritable vous ébranle puis vous rattrape, souvent contre vos préjugés, vous mettant face à vos limites et vos faiblesses pour vous rendre plus humain. *GTA IV* est-il de cette trempe ? Pas en ce qui me concerne, et pourtant j'adore ce foutu jeu. »

Si même les critiques négatives adoraient ce foutu jeu, c'était bien assez pour Rockstar. Avec *GTA IV*, le studio avait finalement atteint ses objectifs : faire tomber le « quatrième mur » entre réel et virtuel et obtenir la reconnaissance du jeu vidéo en tant que divertissement grand-public. « Dans l'esprit de nombreuses personnes, le cinéma représentait une forme d'art bien supérieure aux jeux vidéo, dit Dan. Aujourd'hui, grâce à notre travail et à celui d'autres studios, je pense que ce n'est plus le cas. Ce sont juste deux formes d'art différentes, et les jeux peuvent faire des choses dont le cinéma n'est pas capable. »

Au Royaume-Uni, champ de bataille initial, *GTA IV* fut salué jusque dans l'une des institutions les plus estimées du pays : Oxford. Copropriétaire de la société qui avait créé le moteur du jeu, la prestigieuse université allait profiter de sa réussite commerciale et d'une partie de ses revenus. Un porte-parole d'Oxford évoqua ainsi un « succès éclatant ».

Au terme d'une décennie de combats et de drames, de rêves et de cauchemars, les joueurs avaient réussi. Les jeux vidéo avaient gagné, et Sam savourait la victoire. À trente-six ans, le joueur le plus influent de l'industrie vivait désormais dans une maison typique de Brooklyn avec sa femme et leurs enfants. Ses longues démarches de naturalisation avaient enfin abouti et il était à présent citoyen des États-Unis. Un choix logique pour le créateur de jeux aussi marqués par la culture américaine.

Interrogé par un journaliste au sujet de toute l'adversité qu'il avait dû affronter, Sam sembla répondre au nom de toute une génération, celle qui avait grandi en jouant à ses jeux : « Ça n'a fait que renforcer notre détermination. Dans un sens, toutes les critiques négatives nous ont aidés à garder les pieds sur terre et à rester motivés et ambitieux... Nous sommes toujours aussi passionnés après toutes ces années, c'est plutôt bon signe. Personne n'a réussi à nous enlever ça, alors pourquoi ça commencerait aujourd'hui ? »

La partie était terminée et la mission accomplie. Une autre pouvait commencer. « Qu'est-ce qu'il me reste à accomplir ? demanda rhétoriquement Sam. Tout. »

ÉPILOGUE

REBELLES JUSQU'AU DERNIER SOUFFLE

PLUS QU'AUCUN autre produit culturel de l'époque, *Grand Theft Auto* symbolise la décennie qu'il a traversée. « Une création décisive qui représente l'avenir d'une industrie en plein essor », comme le définissait Lowenstein. Cette décennie, de la genèse de la série jusqu'à son aboutissement avec *GTA IV*, incarnait plus que l'âge ingrat de l'industrie du jeu. L'histoire des médias, en effet, avait rarement connu période plus bouillonnante.

Quand ils n'étaient pas occupés à explorer Liberty City, les joueurs s'amusaient avec de nouveaux joujoux comme YouTube et Facebook, sans oublier les SMS et Twitter. Un nouveau monde émergeait de l'autre côté de nos écrans. Télévisions, téléphones portables et ordinateurs... Dix ans plus tôt, un *tweet* venait forcément d'un oiseau et non de @sexylola69 ou @Merlanfrit. Aujourd'hui, combien de temps pouvons-nous rester de ce côté du miroir et résister à la tentation de plonger dans le pays des merveilles numériques ? Que l'on voie les nouvelles technologies comme le diable, le messie ou les deux réunis, le monde ne sera plus jamais comme avant.

Cela concernait également les jeux vidéo. Sam Houser avait rêvé de les voir pris autant au sérieux que les films, et son souhait avait été exaucé. Grâce à *GTA*, l'industrie proposait ses propres œuvres à la Scorsese : artistiques, drôles, sombres, violentes et sincères. Des titres comme *BioShock* (un thriller rétro-futuriste) ou le jeu de tir militaire *Call of Duty* constituaient aux côtés de *GTA* une nouvelle façon de raconter des histoires.

Parallèlement au développement de leurs possibilités narratives, les jeux étaient devenus un marché conséquent. En 2010, l'industrie dans son ensemble avait rapporté soixante milliards de dollars et visait les quatre-vingt-dix milliards d'ici 2015. L'éternel cliché de l'ado boutonnable enfermé dans le sous-sol de ses parents perdait de sa pertinence. Avec la nouvelle génération de jeux en ligne (appelés jeux sociaux ou occasionnels), tout le

monde se mettait à jouer. Ces jeux étaient simples et souvent gratuits, comme la simulation agricole *FarmVille* sur Facebook. Chaque jour, soixante-deux millions de personnes récoltaient du maïs virtuel.

Autrefois utopique, le jeu sur téléphone portable avait également trouvé sa voie. Peu coûteux à produire, ces jeux entraînèrent un nouvel âge d'or du développement indépendant. S'il fallait cent cinquante personnes et cent millions de dollars pour un projet comme *GTA IV*, un titre mobile pouvait très bien être développé par une seule personne disposant d'une bonne idée et d'un ordinateur portable. Ainsi était né *Angry Birds* en Finlande. Malgré son caractère surréaliste (balancer des oiseaux sur des cochons pour les kidnapper ? sérieusement ?), le jeu devint rapidement le *Pac-Man* de la génération *iPhone*.

Les jeux occasionnels séduisaient les mamans (et même les grand-mères), et les consoles de salon en profitèrent pour élargir leur public. S'inspirant du succès de la Wii, Microsoft et Sony lancèrent leurs propres périphériques à détection de mouvements : Kinect et PlayStation Move. Plus besoin d'avoir des doigts aussi agiles que ceux de Joe Satriani, il suffit d'agiter les bras, de sauter ou de crier.

Dans les salons de jeux vidéo, il n'était pas rare d'entendre des journalistes maugréer sur la fin inéluctable des grosses productions. Les projets comparables à *GTA* continuaient pourtant d'affluer. À tel point que les records établis par *GTA IV* ne mirent guère longtemps à être battus. La simulation militaire *Call of Duty : Black Ops* rapporta ainsi plus de six cent cinquante millions de dollars lors de sa première semaine d'exploitation. L'industrie du jeu restait de plus le terrain d'expérimentation privilégié des innovations technologiques comme les écrans 3D.

Les jeux touchaient un public toujours plus large, et une autre évolution majeure arriva au lendemain de la décennie *GTA* : le débat sociopolitique battait de l'aile. Pour certains, cela coïncidait avec la fin de l'ère Bush et l'avènement d'Obama. « Cette éternelle bataille semblait sur le point de s'achever, remarquait Dan. L'âge moyen des joueurs est supérieur à trente ans aujourd'hui, tout ce cirque devenait donc un peu ridicule. »

Malgré toutes les migraines qu'il avait causées, Hot Coffee avait rendu l'industrie plus forte. L'ESRB avait affiné ses procédures d'évaluation de façon à ce qu'un tel scandale ne se reproduise jamais. « Cela nous a obligés à relever des problèmes que nous ne remarquons même pas auparavant », expliquait Vance. D'après elle, 80 % des mineurs tentant d'acheter un jeu classé M se retrouvaient obligés de présenter une pièce d'identité au vendeur, contre 20 % dix ans plus tôt. « Hot Coffee nous a donné l'occasion de prouver à nos détracteurs que nous n'étions pas qu'une bande d'irresponsables », disait Lowenstein.

Dans le même temps, les thèses soutenant que les jeux violents avaient une mauvaise influence perdaient du terrain. Le docteur Christopher J. Ferguson du département des sciences du comportement de l'université

internationale du Texas publia une étude intitulée « Mise en évidence des préjugés et conflits d'intérêts à l'œuvre dans les textes portant sur les effets des jeux vidéo violents ». Comme son titre l'indiquait, l'étude analysait « le parti-pris systématique contre les jeux vidéo » qui menait souvent aux méprises et erreurs de jugement.

« Personne n'a jamais prouvé le lien entre les jeux violents et les comportements violents de la réalité », affirma le docteur Cheryl Olson, professeure de psychiatrie du département Santé Mentale et médias de l'université de médecine d'Harvard. « Dans plusieurs années, nous regarderons les jeux actuels avec nostalgie, et nos petits-enfants se demanderont ce qui pouvait bien justifier autant de polémiques. »

Au mois de novembre 2010, les polémiques remontèrent jusqu'à la Cour suprême des États-Unis, réunie pour se prononcer sur la loi Schwarzenegger contre la vente de jeux violents aux mineurs. Des manifestants défendant les jeux vidéo se réunirent ce jour-là pour réclamer justice. L'un d'eux portait une fausse moustache et une tenue de plombier rouge et bleue comme la mascotte de Nintendo, Mario. Lors de l'audience, le procureur général de l'État de Californie soutint que « le niveau de violence alarmant de certains jeux vidéo » nécessitait une telle loi.

Juge plutôt conservateur de la Cour suprême, Antonin Scalia demanda au procureur si cette loi devait s'appliquer également à des histoires violentes comme les contes de fées des frères Grimm : « Voulez-vous les interdire, elles aussi ? » Le mois de juin suivant, la Cour suprême enterra définitivement la loi californienne. « Comme les livres, pièces de théâtre et films qui les ont précédés, les jeux vidéo véhiculent des idées et messages sociopolitiques au moyen de procédés proches des autres formes d'art (personnages, dialogues, scénario et musiques) ou propres au jeu (comme l'interaction du joueur avec le monde virtuel) », écrivit Scalia dans son jugement. Les jeux vidéo méritent donc la protection du Premier Amendement. »

La guerre menée contre les jeux vidéo n'avait-elle pas été hypocrite ? Prenez le gouverneur de New York Eliot Spitzer. Cet homme qui fit campagne contre la prostitution virtuelle de *GTA* fut contraint de démissionner suite à son implication, en tant que client, dans un réseau de call-girls de luxe. Mais un adversaire familier restait absent des débats : Jack Thompson. Celui qui avait accepté de ne plus s'adresser à Take-Two ni de poursuivre l'éditeur ne gardait pas sa langue dans la poche. Il qualifia *GTA IV* de « plus grande menace pour les enfants depuis la polio ». Dans l'impossibilité juridique de contacter qui que ce soit chez Take-Two, Thompson adressa une lettre ouverte à la mère de son PDG Strauss Zelnick. « En ce moment même, votre fils fait tout ce qui est en son pouvoir pour vendre le maximum d'exemplaires de *GTA IV* aux adolescents des États-Unis, pays dans lequel il prétend avoir été élevé comme un boy-scout, écrivit Thompson. Plutôt comme un membre des Jeunesses hitlériennes, je dirais. »

La fin de l'avocat était proche. Le 25 septembre 2008, le barreau de Floride prononça la radiation à vie de Thompson pour « mauvaise conduite répétée et absence totale de remords ». Le juge fédéral qualifia ses nombreuses poursuites d'« abusives et offensantes ». Pour les joueurs, c'était la fin de la chasse aux sorcières, et Internet se retrouva rapidement inondé de vidéos et BD caricaturant l'événement.

Thompson trouvera toutefois une autre cause plus importante. En janvier 2011, il révéla son engagement au sein du « Séminaire réformé de théologie » en vue d'intégrer le clergé. « Thompson va pouvoir continuer à chercher la justice absolue et éternelle qui lui a toujours été refusée », rapporta le *Miami New Times*. « Trente et un ans à me battre contre le barreau et l'industrie du divertissement, ce n'est pas si mal, dira Thompson. « En fait, je suis même surpris d'avoir tenu si longtemps. »

Les conflits de la décennie *GTA* arrivèrent à leur terme mais une question restait en suspens : l'avenir de Rockstar Games. Malgré le succès de *GTA IV*, le studio était toujours poursuivi par son passé. En septembre 2009, Take-Two annonça vingt millions de dollars de pertes suite aux poursuites judiciaires engagées contre Hot Coffee, auxquels s'ajoutaient les vingt-cinq millions déjà dépensés pour retirer la version AO de *San Andreas* du commerce.

Trois mois plus tard, le silence si caractéristique de Rockstar fut soudainement brisé. Celles qui se présentaient comme « les épouses des employés de Rockstar San Diego » publièrent un blog décrivant les conditions de travail harassantes au sein du studio œuvrant à *Midnight Club : Los Angeles* et *Red Dead Redemption*. Leurs maris travaillaient nuit et jour, six jours par semaine. « Les employés sont traités comme des machines et peu à peu dépossédés de leur dignité humaine » pouvait-on lire sur le blog.

Selon les épouses en colère, « le management de Rockstar ne se bas[ait] que sur l'appât du gain », sans la moindre compensation pour leurs employés de maris. « Le dernier *Grand Theft Auto* a rapporté plus d'un milliard de dollars », concluaient les femmes. « Alors, où est passée la reconnaissance due à tous ceux sans qui ce succès ne serait jamais arrivé ? » Des actions en justice furent alors envisagées pour « dommages financiers et sanitaires causés aux employés et à leurs familles ».

Le blog attira d'autres accusations similaires de la part d'anciens employés de Rockstar. L'un d'eux compara le studio à l'Œil de Sauron, l'œil enflammé omniscient du maître des ténèbres dans *Le Seigneur des Anneaux*. Rockstar ne fit pas de commentaire, mais publia peu après une série de fonds d'écran sur son site Internet, intitulée « L'Œil voit tout ». Sur l'un d'eux, un éclair sortait d'un œil géant pour frapper une icône Rockstar. Les épouses délaissées n'étaient pas d'humeur à rire et poursuivirent leur action en justice avec une centaine d'employés de Rockstar San Diego. En avril 2009, Rockstar accepta un arrangement à l'amiable l'obligeant à payer 2,75

millions de dollars aux plaignants.

L'année suivante, les mêmes allégations refirent surface peu après la sortie de *LA Noire*, polar acclamé par la critique édité par Rockstar et développé par le studio australien Team Bondi. L'Association internationale des développeurs de jeux décida d'ouvrir une enquête. « Des témoignages font état de journées de travail de vingt-quatre heures, ce qui est absolument inacceptable pour les individus impliqués, le produit final et l'industrie toute entière », déclara le président de l'association Brian Robbins. Pour lui, il était temps d'uniformiser les pratiques de l'industrie, comme cela était déjà le cas dans les autres secteurs du divertissement.

Même pour Will Rompf, l'employé le plus dévoué de Rockstar, le rythme infernal imposé par le studio n'était plus tenable. Cinq ans d'efforts ininterrompus l'avaient brisé. Trois semaines avant la sortie de *Grand Theft Auto IV*, Rompf s'adressa à son voisin de bureau et lui dit qu'il ne pouvait plus supporter le stress. Il lui confia également vouloir prendre quelques jours de repos. À peine quelques heures plus tard, son adresse *e-mail* chez Rockstar était désactivée.

Rompf n'était plus en mesure de donner le meilleur de lui-même et choisit naturellement de ne pas revenir. En dépit de tout le travail qu'il avait fourni, il savait que Rockstar, fidèle à ses méthodes, retirerait son nom du générique. Il téléphona alors à un ami encore sur place et lui demanda de se charger de la tâche. « Je tenais à ce que ce soit fait par une personne de confiance, une personne que j'aimais », se rappellera-t-il plus tard. Finalement, Rompf se remit d'aplomb et retrouva un travail à la tête du département assurance qualité d'un grand éditeur. Malgré les moments cauchemardesques passés chez Rockstar, il gardait toujours une profonde affection pour le studio. « J'aimerais bien y retourner », dira-t-il plus tard dans un éclat de rire.

D'autres vétérans gardaient des sentiments mitigés. Jamie King avait fondé 4mm Games, sa propre société, avec Gary Foreman. Il reconnaissait qu'une certaine dose de chaos était peut-être nécessaire à la création de grands jeux : « Nous n'avons jamais choisi la solution de facilité. Rome ne s'est pas faite en un jour. » Dans un sens, la passion dévorante de Sam avait aidé les jeux vidéo à atteindre la reconnaissance. « Les jeux sont branchés aujourd'hui, ajouta-t-il. Regardez les films ou les séries qui sortent dernièrement : même quand le personnage est un joueur, il a toutes les chances d'emballer la plus belle fille ! »

Reproduire le succès de Rockstar n'était pas chose aisée, et beaucoup s'y cassèrent les dents. Dave Jones, le créateur historique de *GTA*, passa plus de cinq ans à développer *APB : All Points Bulletin*, un jeu d'action multijoueur en ligne. Les ventes furent tellement mauvaises après sa sortie en juillet 2010 que les serveurs fermèrent quelques semaines plus tard. Fernandez et Pope, qui avaient quitté Rockstar pour fonder Cashmere Games, déposèrent le bilan sans avoir sorti le moindre jeu.

Pope se lança alors dans le développement de *Leela*, un jeu à l'opposé de *GTA*, pour le docteur Deepak Chopra : « Il s'agit de mettre toutes les qualités des jeux vidéo au service de quelque chose de positif, expliquait-il. Développer un jeu vidéo vous amène à créer ou à détruire. Avec *GTA*, on était clairement dans la destruction ». Fernandez avait trouvé un poste de producteur dans une autre entreprise. Il avait tout de même accroché une citation de Sam au-dessus de son bureau : « Bats-toi pour quelque chose d'exceptionnel. Si tu te laisses aller, tu es mort. Si tu ne cherches pas l'exceptionnel, tu es mort. »

Rockstar n'avait pas fini de se battre. En mai 2010 sortait *Red Dead Redemption*, le western en monde ouvert. La réputation du jeu l'avait précédé ; non seulement il venait du studio mutin Rockstar San Diego, mais en plus il se retrouvait au cœur d'une polémique en Australie, où un journaliste spécialisé s'était retrouvé viré après avoir rendu public un *e-mail* de Rockstar le menaçant en cas de mauvaise critique. « Je ne suis pas devenu journaliste pour écrire du publi rédactionnel », se défendait-il.

La situation était d'autant plus pathétique que Rockstar n'avait nullement besoin de ce genre de méthode. Avec ses paysages à couper le souffle et son atmosphère mélancolique (et, ouais, la possibilité de griller les cavaliers sur leurs montures), *Red Dead Redemption* cassa la baraque, critique comme commerciale. Le jeu devint l'un des grands succès de l'année 2010, s'écoulant à plus de huit millions d'exemplaires et raflant de nombreuses récompenses. Surtout, il prouva que Rockstar savait parier sur plusieurs chevaux. Les joueurs attendaient déjà *GTA V*, prévu pour se dérouler à Los Santos (le Los Angeles fictif de *San Andreas*), mais tout semblait possible pour la suite. « On ne s'arrêtera pas avant d'avoir reproduit le monde entier », promit le producteur Les Benzie.

D'ici là, le gang avait une petite surprise pour ses fans. Le 22 juin 2010, les acheteurs de *Red Dead Redemption* purent télécharger gratuitement de nouvelles missions pour le jeu, du pillage d'un camp de mineurs à la protection d'un ranch. Mais le meilleur n'était pas là. Au lieu de mener ces missions en cow-boy solitaire, le joueur pouvait faire équipe avec trois autres personnes connectées en ligne.

La bande de Rockstar n'avait jamais abandonné ce concept du gang, celui qu'elle formait comme ceux qu'elle avait recréés dans ses jeux. Désormais, des joueurs du monde entier formaient leurs propres gangs, chevauchant ensemble vers le soleil couchant. Vilipendé il y a peu, le gang de Rockstar trouva là sa plus belle sortie de scène. Que lui réservait maintenant l'horizon ? Ses membres, en tout cas, n'oublieraient jamais d'où ils venaient. *Outlaws to the End*, le nom donné par Rockstar à l'extension de *Red Dead Redemption*, en était la promesse...

Rebelles, jusqu'au dernier souffle.

REMERCIEMENTS



MERCI À CONNIE Santisteban, as de l'édition (et joueuse !) et à toute l'équipe de John Wiley & Sons pour avoir cru au potentiel d'un livre sur *GTA*, ainsi qu'à Jenny Heller, Craig Ackers et l'équipe de HarperCollins pour avoir publié cette histoire au Royaume-Uni, berceau de *GTA*. Merci à mes agents, David McCormick de McCormick & Williams, ainsi qu'à Shari Smiley et Tiffany Ward de Creative Artists Agency.

Merci aussi à ceux et celles qui m'ont accompagné dans cette aventure : Mary Ann Naples, Laura Nolan et les rédacteurs en chef qui m'ont confié tous ces reportages sur les jeux vidéo. Un énorme merci à Chris Baker, mon mentor de longue date chez *Wired*, pour sa relecture et ses commentaires sur le manuscrit. Merci enfin à mes amis, à ma famille et plus particulièrement à mon père qui, malheureusement, est parti trop tôt pour lire ce livre.

SOURCES



LISIEURS PASSAGES de ce livre viennent d'articles que j'ai publiés dans plusieurs magazines comme *Rolling Stone*, *Salon*, *Wired*, *Electronic Gaming Monthly* et *GamePro*.

J'ai également puisé dans les entretiens que j'ai eus avec : Dave Jones, Sam Houser, Dan Houser, Terry Donovan, Jamie King, Gary Foreman, Brian Baglow, Kevin Liles, Paul Eibeler, Jeremy Pope, Marc Fernandez, Gillian Telling, Aaron Garbut, Phil Harrison, Doug Lowenstein, Simon Harvey, David Nottingham, Corey Wade, David Walsh, Will Rompf, Gary Dale, Jack Thompson, Kirk Ewing, Bill Linn, Jeff Castanada, Colin MacDonald, Gary Penn, Lol Scragg, Mark Ette, Max Clifford, Mike Dailly, Navid Khonsari, Pat Vance, Patrick Wildenborg, Paul Farley, Todd Zuniga, Rodney Walker, Rob Fleischer, Dan Hsu, Crispin Boyer, Scott Miller, Ian Hetherington, Strauss Zelnick, Leland Yee, Jerry et Mike *Penny Arcade*, Luther Campbell, Warren Spector, Will Wright, Henry Jenkins, Wayne Buckner, Donna Buckner, Amanda Hetherington, Chris Carro, Michael Gartenberg, Michael Pachter, Craig Anderson, Doug Gentile et d'autres témoins qui ont souhaité garder l'anonymat.

Prologue

« 2009 *Time* 100 : Sam and Dan Houser », *Time*, 30 avril 2009, http://content.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1894410_1893836_1894428,00.html.

« Rockstar Execs Keep Low Profile : Videogame Company Creates Its Own Rockstars », *Variety*, 18 avril 2008.

« Studio Is Prize in Takeover Duel : Intense 'Grand Theft' Creator Wows Gamers – and Electronic Arts », *Wall Street Journal*, 12 mai 2008.

« Florida Attorney on *Manhunt* for Rockstar, Jack Thompson Seeks to "Destroy" Take-Two Label », 30 juillet 2004, *GameDaily*, http://biz.gamedaily.com/features_new/jack_thompson/.

United States District Court Southern District of New York in Re Take-Two Interactive Securities Litigation, Consolidated Third Amended Class Action Complaint for Violations of Federal Securities Laws, pièce à conviction B-3, déposée le 15 septembre 2008.

1. Un peu à part

« Studio Is Prize in Takeover Duel : Intense 'Grand Theft' Creator Wows Gamers—and Electronic Arts », *Wall Street Journal*, 12 mai 2008.

Harold Goldberg, *All Your Base Are Belong to Us : How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture*, (New York : Three Rivers Press, 2011), 216.
 Stacy Gueraseva, *DefJam, Inc. : Russell Simmons, Rick Rubin, and the Extraordinary Story of the World's Most Influential Hip Hop Label*, New York, One World Ballantine, 2005, p 17.
 « Sam Houser : The First Global Superstar of Gaming », *Independent*, 10 juillet 2000, www.independent.co.uk/news/business/analysisand-features/sam-houser-the-first-global-superstar-of-gaming-694096.html.

2. Les guerriers

Jack Thompson, *Out of Harm's Way*, IL, Carol Stream, 2005, p 116.
 « At Your Leisure, Sam Houser, Video Game Designer », *Express*, 23 octobre 1999.
 « David and Goliath Are Interacting, Bertelsmann and Upstart Plan Music Label for CD-ROMs », *Los Angeles Times*, 10 septembre 1993, p 1.
 David Kushner, *Masters of Doom*, New York, Random House, 2003), p 154-158.
 « You Can Run but You Can't Hide », *Scotsman*, 19 mars 1994.

3. Course-poursuite

« Have a Blast with the Lads from *Lemmings* », *Scotsman*, 20 décembre 1996, p 17.
 « Turning a Redundancy Cheque into Millions », *Scotsman*, 4 mai 1994.
 « Games Firm in 1.5m Legal Action », *Herald* (Glasgow), 30 juillet 1997, p 4.
 « That's Quite Some Game, Boy », *Herald* (Glasgow), 20 mai 1995, p 31.

4. Gouranga !

« Sony Plays for Millions in Games Gamble », *Guardian*, 19 mars 1995, p 5.
 « Sega, Sony Battle New Systems Vie for Players », *Cincinnati Post*, 20 juin 1995, 6C.
 « Get Your Game On », *Raygun*, été 1999.
 Harold Goldberg, *All Your Base Are Belong to Us : How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture*, New York : Three Rivers Press, 2011, p 219.

5. Bouffer le hamster

« Driving Publicity to the Max », *Scotsman*, 3 décembre 1997, p 3.
 « Minister Condemns Car Crime Computer Game », *Parliamentary News*, 20 mai 1997.
 « Car-Theft Computer Game Accused of Glamorising Violent Crime », *Scotland on Sunday*, 20 juillet 1997, p 6.
 « Criminal Computer Game That Glorifies Hit and Run Thugs », *Daily Mail*, 24 novembre 1997, p 20.
 « Ban Criminal Video Game », *News of the World*, 23 novembre 1997, p 21.
 « DMA's Joy-Rider Game in Dock », *Scotland on Sunday*, 23 novembre 1997, p 1.
 « Sick Car Game Boss Was Banned from Driving », *News of the World*, 21 décembre 1997, p 21.
 « Big Game Hunter », *Sunday Times*, 31 octobre 2004, p 1.
<http://web.archive.org/web/20030105021602/www.gemonthly.com/reviews/gta/index.htm>, consulté le 28 juillet 2011.
www.allgame.com/game.php?id=9363&tab=review, consulté le 28 juillet 2011.

6. Liberty City

« Game Boy », *Forbes*, 20 mai 1996, p 276.
 « Fatherly Advice on Facts of Financial Life », *Crain's New York Business*, 12 octobre 1998, p 34.
 « Drugs, Juggs, and Speed », *Spin*, juillet 1999, p 70.
 « Brazil Bans Sale of "Dangerous" Computer Game », Reuters, 1^{er} mars 1998.
 « Game Cheats », *Sunday Mail*, 22 mars 1998.
 « The Complete History of *Grand Theft Auto* », *Games-Radar*, <http://a3.gamesradar.com/f/the-complete-history-of-grandtheft-auto/a-2008042314506193050>, consulté le 29 juillet 2011.
 « *Grand Theft Auto* for DOS », *MobyGames*, <http://www.mobygames.com/game/grand-theft-auto/mobyrank>, consulté le 28 juillet 2011.
 « *Grand Theft Auto* Reviews », *GameSpot*, www.gamespot.com/pc/adventure/grandtheftauto/review.html, consulté le 28 juillet 2011.

7. Guerre des gangs

Grand Theft Auto 2, Manual, 7, Rockstar Games, 1999.

Take-Two Interactive Software, Inc. Subsidiary Rockstar Games Announces Highly Anticipated 1999 and 2000 Video Game Lineup », *Business Wire*, 23 février 1999, p 1.

Harold Goldberg, *All Your Base Are Belong to Us : How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture*, New York : Three Rivers Press, 2011, p 220.

« Gathering of Developers Urges Drivers to Get on the Wrong Side of the Road with *Grand Theft Auto : London 1969* », *Business and Entertainment Editors*, 15 mars 1999, p 1.

« Drugs, Juggs, and Speed », *Spin*, juillet 1999, p 70.

8. Volez ce jeu !

GTA2, Manual, p 2.

Steven Kent, *The First Quarter*, Bothell : BWD Press, 2000, p 440.

« A Room Full of Doom », *Time*, 24 mai 1999, p 65.

« Take-Two Interactive Software, Inc. Announces That Its *Grand Theft Auto* Franchise Is Topping European Charts », *Business Wire*, 19 mai 1999, p 1.

« Familiar Car Theme Given Better Twist », *Southland Times*, 20 août 1999, p 13.

« Dan Houser's Very Extended Interview about Everything *Grand Theft Auto IV* and Rockstar », *Variety*, 19 avril 2008.

« Cyber City Virtually a Whole New Way of Life », *Scotland on Sunday*, 12 septembre 1999, B8.

« *Grand Theft Auto* : The Inside Story », *Edge*, 17 mars 2008.

9. La fête

Grand Theft Auto III, Manual, Rockstar Games, 2001, p 10.

« Get Your Game On », *Raygun*, été 1999.

« Organisers of the *Grand Theft Auto 2* Video Game Launch Reacted with Some Shock to Freddie Foreman's Dramatic Snub for Their Party Yesterday », *Sun*, 20 octobre 1999, p 6.

« Take-Two Interactive Software, Inc.'s Rockstar Games Division Begins Global Shipment of *GTA2* », *Business, High Tech and Entertainment Editor*, 21 octobre 1999, p 1.

Harold Goldberg, *All Your Base Are Belong to Us : How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture* (New York : Three Rivers Press, 2011), p 228.

« *Grand Theft Auto* : The Inside Story », *Edge*, 17 mars 2008.

10. Le pire endroit de l'Amérique

« Rockstar Envisions the Future : President Sam Houser Discusses the Upcoming Next-Gen Wars, *PS2 Duke Nukem*, *GTA*, and *Austin Powers* », *IGN*, novembre 2000, <http://ps2.ign.com/articles/087/087203p1.html>, consulté le 28 juillet 2011.

« Rockstar's Sam Houser Mouths Off », *IGN*, 10 septembre 2001.

11. État d'urgence

GTA III, Manual, p 7.

« Senators Vow Legislation to Curb Sale of Violent Games », *Newsbytes*, 25 janvier 2001.

« The 2000 Campaign : The Vice President ; Gore Takes Tough Stand on Violent Entertainment », *New York Times*, 11 septembre 2000, www.nytimes.com/2000/09/11/us/2000-campaign-vice-president-gore-takes-tough-stand-violent-entertainment.html?pagewanted=2, consulté le 28 juillet 2011.

« Video Gamers Can Experience WTO All Over Again *PLAYSTATION 2* : 'State of Emergency' Offers a Virtual Urban Riot over Actions of the American Trade Organization », *News Tribune*, 28 mai 2001, A1.

« Nothing Beats a Relaxing Riot », *Herald Sun*, 1 juin 2001, p 34.

« Why Rockstar Games Rule », *Wired*, juillet 2002.

« *Grand Theft Auto* : The Inside Story », *Edge*, 17 mars 2008.

« Dan Houser Chat », cité par *Gouranga* ! www.gouranga.com/nf-september01.htm, consulté le 28 juillet 2011.

Harold Goldberg, *All Your Base Are Belong to Us : How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture*, (New York, Three Rivers Press, 2011), p 232.

www.gouranga.com/september01.htm#h426, consulté le 28 juillet 2011.

12. Le crime paie

« *Grand Theft Auto III* », cité sur *MobyGames*, www.mobygames.com/game/grand-theft-auto-iii/mobyrank, consulté le 28 juillet 2011.

« Holiday Games Preview *Entertainment Weekly*, 16 novembre 2001.

« *Vice City* », *Rolling Stone*, 7 novembre 2002.

« Sexual Violence “Way Beyond” Toughest Rating », *Sunday Herald Sun*, 16 décembre 2001.

« Violence Makes Games “Unsuitable for Children” », *Observer*, 16 décembre 2001, p 13.

« Rep. Joe Baca Speaks against Computer Games », *Market Call*, CNNfn, 16 mai 2002.

« School Shooting Reignites Game Violence Fears », Gannett News Service, 13 mai 2002.

« Life During Wartime – Working at Rockstar Games », AlphabetCityblog, web.archive.org/web/20070804084043/http://badasscat.blogspot.com/2007/07/rockstar.html, consulté le 28 juillet 2011.

« Sex, Violence in Children’s Computer Games under Scrutiny », *Knight Ridder Tribune News Service*, 7 février 2003, 1.

« Video Game Maker Finds Shock Value », *Los Angeles Times*, 7 avril 2002, Cl.

« Dan Houser’s Very Extended Interview about Everything “*Grand Theft Auto IV*” and Rockstar », *Variety*, 19 avril 2008.

« Rockstar’s Sam Houser Mouths Off », *IGN*, 10 septembre 2001.

« Hit Video Games Overshadow Company’s Woes », *New York Times*, 6 mai 2002, Cl.

13. Vice City

« *Grand Theft Auto* : The Inside Story », *Edge*, 17 mars 2008.

14. Massacres

« Disclosures May Help Malvo’s Defense ; 6 Witnesses Described Teenager’s Obedience », *Washington Post*, 24 juillet 2003, B01.

« Video Industry Gets “F” for Christmas, Group Cites Prostitutes and Violence », *Washington Times*, 20 décembre 2002, A13.

« Crackpot or Crusader ? » 31 janvier 2003, http://money.cnn.com/2003/01/29/commentary/game_over/column_gaming/, consulté le 28 juillet 2011.

« New York Firm Buys Carlsbad, Calif., Video Game Developer », *Knight Ridder Tribune Business News*, 21 novembre 2002, p 1.

« FOUL PLAY ; X Sells... the Top Video Games for Christmas Have Murder, Car-Theft and Lapdancing Assassins... and They’re Top of Kids’ Wish-Lists », *Daily Record*, 19 décembre 2002, p 8.

« The Utopians », *New Yorker*, 20 mars 2006, p 108.

15. Et mon cul, c’est du cachemire ?

Grand Theft Auto : *San Andreas*, *Manual*, Rockstar Games, p 11.

« *Grand Theft Auto* : The Inside Story », *Edge*, 17 mars 2008.

16. Conduite mortelle

« Metropolitan Property and Casualty Insurance vs. Wayne Buckner et al. », cour d’appel du Tennessee, Knoxville, 2 décembre 2008.

« Nut Cases’ Wide Swath of Destruction/Oakland Gang Ran “Wild”, Killing, Robbing at Random, Police Say », *San Francisco Chronicle*, 10 février 2003.

« Wal-Mart Pulls Video Game after Highway Shootings “*Grand Theft Auto*” Simulates Shootings », *Columbus Dispatch*, 2 décembre 2003.

17. Zones sensibles

« Vice in America », CBS New York, 6 novembre 2003.

« Video’s No Game to Haitians/They Say It’s Violent, Racist », *Newsday*, 25 novembre 2003, A06.

« Group Blasts Video Game/Haitian-Americans Say It Is Racist ; Threaten Legal Action », *Newsday*, 26 novembre 2003, A27.

« Suit Threatened over “Racist Game” », *Calgary Herald*, 30 novembre 2003, A6.

« Haiti Vows to Sue over Video Game ; Game Encourages Users to “Kill the Haitians” », CNN, 1 décembre 2003.

« Fury over Sick New Vid Game », *Mirror*, 11 décembre 2003, p 33.

« Statement from Take-Two Interactive Software and Rockstar Games », cité dans « Software Maker Removes Offensive Remarks about Haitians and Cubans from Video Game »,

www.heritagekonpa.com/archives/Haiti%20Press%20Release.htm, 9 décembre 2003.

« Haitians Protest Video Game », *Newsday*, 16 décembre 2003, A61.

« *Grand Theft Auto : The Inside Story* », *Edge*, 17 mars 2008.

18. Sexe à San Andreas

www.muchgames.ca/guides/ps2/gtasa.txt, consulté le 9 août 2011.

« Rockstar Announces *Grand Theft Auto : San Andreas* », *Business Wire*, 1 mars 2004

United States District Court Southern District of New York in Re Take-Two Interactive Securities Litigation, Consolidated Third Amended Class Action Complaint for Violations of Federal Securities Laws pièces à conviction B-3, B-5, B-10, B-12, B-13 et B-14, déposées le 15 septembre 2008.

« Report of Special Litigation Committee of Nominal Defendant Take-Two Interactive, Inc. Cour fédérale des États-Unis du district sud de New York, 16 février 2007, p 40.

« Murder by PlayStation », *Daily Mail*, 29 juillet 2004.

« Take-Two Founder Resigns Amid Probe », *Associated Press*, 17 mars 2004, <http://accounting.smartpros.com/x42886.xml>.

19. Débloquent les ténébres

United States District Court Southern District of New York in Re Take-Two Interactive Securities Litigation, Consolidated Third Amended Class Action Complaint for Violations of Federal Securities Laws, p 45 et 47.

« *Grand Theft Auto : San Andreas* », *MobyGames*, www.mobygames.com/game/grand-theft-auto-san-andreas/mobyrank, consulté le 28 juillet 2011.

« Pick a Number It's Sequel Season », *New York Times*, 11 novembre 2004, www.nytimes.com/2004/11/11/technology/circuits/11game.html?ex.1101182925&ei=1&en=97892a034956e34c.

« If You Play "*San Andreas*," You'll Be a Black Male. Does It Matter ? » *Chicago Tribune*, 1 novembre 2004, www.chicagotribune.com/features/chi-0411010009nov01,0,2316605,full.story.

« Color of Mayhem's », *New York Times*, 12 août 2004, www.nytimes.com/2004/08/12/technology/circuits/12urba.html.

« Report of Special Litigation Committee of Nominal Defendant Take-Two Interactive, Inc. », Cour fédérale des États-Unis du district sud de New York, 16 février 2007, p 42.

« Can a Video Game Lead to Murder ? » *60 Minutes*, 5 mars 2005.

« Life Is a "Video Game" », *Tuscaloosa News*, 2 décembre 2004.

Jack Thompson, *Out of Harm's Way*, Tyndale, IL : Carol Stream, 2005, p 167,

« Report of Special Litigation Committee of Nominal Defendant Take-Two Interactive, Inc. » 16 février 2007, pièce à conviction E

20. Un café trop chaud

http://money.cnn.com/magazines/fortune/fortune_archive/2005/08/22/8270037/index.htm.

United States District Court Southern District of New York in Re Take-Two Interactive Securities Litigation, Consolidated Class Action Complaint for Violations of Federal Securities Laws, p 25 et pièce à conviction F-122.

« Report of Special Litigation Committee of Nominal Defendant Take-Two Interactive, Inc. », Cour fédérale des États-Unis du district sud de New York, 16 février 2007, p 44 et 45.

« Statement by ESRB President Patricia Vance regarding *Grand Theft Auto : San Andreas* Modification », ESRB, 8 juillet 2005.

« ESRB Investigating San Andreas Minigame », *GameSpot*, 8 juillet 2005, www.gamespot.com/news/6128759.html.

« Rockstar Officially Denies Making Hot Coffee », *Kotaku*, 13 juillet 2005.

21. Jeux d'adulte

« ESRB Concludes Investigation into *Grand Theft Auto : San Andreas* ; Revokes M (Mature) Rating », ESRB, 20 juillet 2005, www.esrb.org/about/news/7202005.jsp.

22. Grillé !

<http://answers.yahoo.com/question/index?qid=20080517185445AAA5cBY>, consulté le 9 août 2011.

« Motormouth : A GTA Q&A », *Iup*, www.iup.com/features/sam-houser-speaks, consulté le 28 juillet

2011.

« Hidden Sex Scenes Spark Furor over Video Game », *Los Angeles Times*, 21 juillet 2005.

« Warren Spector Questions GTA at Montreal Keynote », 4 novembre 2005.

« Why the Video Game Industry Is Losing the Culture War », *GameDaily*, 29 septembre 2005, www.businessweek.com/innovate/content/sep2005/id20050929_066963.htm.

Harold Goldberg, *All Your Base Are Belong to Us : How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture*, New York : Three Rivers Press, 2011, p 239.

« Gangs of New York », *New York Times*, 16 octobre 2005.

Grand Theft Auto : The Inside Story », *Edge*, 17 mars 2008.

« Controversy over New Video Game *Bully* », *WABC Eyewitness News*, 31 octobre 2006, <http://abclocal.go.com/wabc/story?section=news/local&id=4711946>.

23. Les cancres

« Rumor Control Update : Bush Bros. in Madden, x05 Lands in Amsterdam, Revolution Pics... Again », *GameSpot*, 8 août 2005.

« Teen Charged with Harassing Antigame Activist », *GameSpot*, 9 décembre 2005.

« Lawyer Pushes to Have Standing in Video Game Lawsuit », *Tuscaloosa News*, 4 novembre 2005.

« Judge Stands by Fayette Decision », *Tuscaloosa News*, 22 novembre 2005. <http://forums.kombo.com/showthread.php?t=12737>, consulté le 1 octobre 2010.

« Motormouth : A GTA Q&A », *1up*, www.1up.com/features/sam-houser-speaks, consulté le 28 juillet 2011.

Harold Goldberg, *All Your Base Are Belong to Us : How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture*, New York : Three Rivers Press, 2011, p 240.

« Worst CEO : Paul Eibeler of Take-Two », *MarketWatch*, 8 décembre 2005, www.marketwatch.com/story/correct-worst-ceo-of-the-year.

« Sex, Lies, and Videogames », *Fortune*, 22 août 2005.

« Employee Exodus at Rockstar Games », *GameDaily*, www.gamedaily.com/articles/features/employee-exodus-at-rockstar-games/69151/?biz=1.

« Terry Donovan Leaves Rockstar », *GameSpot*, 12 janvier 2007.

24. Des fleurs pour Jack l'Eventreur

<http://gta.wikia.com/Flowers>, consulté le 9 août 2011.

D.I.C.E. : Lowenstein Ends ESA Career with a Bang », *Gamasutra*, 8 février 2007.

<http://games.slashdot.org/story/06/07/07/2122206/Employee-Exodus-at-Rockstar-Games>, consulté le 28 juillet 2011.

25. New York City

Tim Bogen et Rick Barba, *Grand Theft Auto IV*, Brady Games Signature Series Guide, p 234.

« Dan Houser's Very Extended Interview about Everything "Grand Theft Auto IV" and Rockstar », *Variety*, 19 avril 2008.

« Motormouth : A GTA Q&A », *1up*, www.1up.com/features/sam-houser-speaks, consulté le 28 juillet 2011.

« Grand Theft Auto IV Developer Announces Release Date, Says Whether There Will Be Another "Hot Coffee" », *MT V News*, 24 janvier 2008.

« Grand Theft Auto : The Inside Story », *Edge*, 17 mars 2008.

« The Making of Grand Theft Auto IV », *Edge*, 18 mars 2008, www.next-gen.biz/features/making-grand-theft-auto-iv?page=2.

« GTA IV Review », *GameSpot*, 28 avril 2008.

MetaCritic, www.metacritic.com/publication/gameinformer?sort_options=metascore&filter=games&num_items=30, consulté le 28 juillet 2011.

« Grand Theft Auto IV », *GameSpy*, 27 avril 2008.

« Grand Theft Auto IV Embodies the Future of Entertainment », *Times*, 26 avril 2008.

« Grand Theft Auto Takes on New York », *New York Times*, 28 avril 2008.

« Is Grand Theft Auto IV the Perfect New York City Stress Reliever ? Yes », *New York Magazine online*, 31 mars 2008, http://nymag.com/daily/entertainment/2008/03/is_grand_theft_auto_iv_the_perfect.html.

« Dan Houser Interview : Rockstar Games's Writer for GTA 4 and *The Lost and Damned* », *Telegraph*,

28 janvier 2009

« Oxford to Profit from *GTA IV* », *Cherwell.org*, 2 mai 2008, www.cherwell.org/content/7385.

« MCV Legends : Sam Houser », *MCV*, 11 juillet 2008.

Épilogue. Rebelles jusqu'au dernier souffle

« The Driving Force behind *Grand Theft Auto* », *Times*, 13 novembre 2009.

« Wives of Rockstar San Diego Employees Have Collected Themselves », *Gamasutra Blogs*, 7 janvier 2010,

[http ://www.gamasutra.com/blogs/RockstarSpouse/20100107/4032/Wives_of_Rockstar_San_Diego_employees_have_collected_themselves.php](http://www.gamasutra.com/blogs/RockstarSpouse/20100107/4032/Wives_of_Rockstar_San_Diego_employees_have_collected_themselves.php).

❧ *Fin* ❧



En 1997, le monde du jeu vidéo voit débarquer un véritable OVNI : un petit jeu en 2D vue de dessus et au contenu débridé : *Grand Theft Auto* était né. Développé par le studio DMA Design, basé à Dundee en Écosse, ce titre allait cristalliser les attentions et être à l'origine de la série de jeux vidéo la plus populaire de l'industrie. Mais aussi la plus décriée.

Des premières polémiques – d'abord orchestrées – jusqu'à l'explosion du phénomène GTA III, de l'affaire Hot Coffee à la croisade de l'avocat Jack Thompson luttant contre la violence dans les jeux vidéo, l'auteur David Kushner nous entraîne dans les coulisses du studio Rockstar Games, narrant avec talent une décennie faite de gloire, de génie et de scandales. À l'heure où cette saga culte atteint son cinquième épisode, ce livre illustre à merveille la montée en puissance des frères Houser – cofondateurs de Rockstar – et leur combat incessant pour faire reconnaître la légitimité des jeux vidéo. Que vous soyez pour ou contre GTA, *Jacked* vous apportera un tout nouvel éclairage sur cette figure incontournable de la *pop culture*.

David Kushner est l'auteur des *Maîtres du jeu vidéo*, désigné comme « meilleur livre de tous les temps sur les jeux » par le magazine *Game Informer*. En tant que journaliste, il a écrit dans de nombreuses publications comme *Rolling Stone*, *Wired*, *New York Times Magazine* ou *GQ*. Il enseigne aujourd'hui sa profession à l'université de New York. L'histoire de *Grand Theft Auto* est pleine de secrets, rumeurs et légendes urbaines, que Kushner s'est employé à vérifier au cours de dix ans d'investigations et d'interviews. Au-delà du développement des jeux GTA, il s'est également intéressé à leur impact culturel et aux attaques politiques qu'ils durent affronter.

« Avec le scrupule du journaliste et la verve du romancier, l'auteur américain David Kushner remonte aux origines du phénomène *Grand Theft Auto*, et raconte comment une poignée de gamins britanniques s'est emparée des fantasmes et cauchemars de l'Amérique »

Thomas CUSSEAU, Gamekult.com

24 €



9 782918 722678

pix'n love
EDITIONS